
METROID
PRIME 3
CORRUPTION
TIPS
Guilty Gear XX Accent Core
My Sims
Dragon Blade: Wrath of Fire
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Memo Ochoa y Ronalmiinho
los nuevos fichajes para tu
Wii
20 años de Mega Man
Bolivia Bs 8.00 • Chile $1,500.00 • Perú Ns 9.50
FIFA 08 SOCCER
Conoce los minijuegos
NINTENDO POWER
ARTE PRIME
POWER PROFILES: KEIJI INAFUNE
37634 13138 1 10
Año 16 No.10
Oficial FIFA Licensed product



THE LEGEND OF
ZELDA®
Phantom
Hourglass

SUMARIO

38



ESTE MES REVISAMOS

TIPS

NINTENDO POWER



FIFA Soccer 08 46

Metroid Prime 3: Corruption 58

Driver Parallel Lines 72

¿Qué hay dentro de...?

Cualquiera puede terminar un juego, pero pocos realmente son los que lo disfrutan al máximo. En esta ocasión vamos a comentarte acerca de esos momentos clave que nos hicieron soltar la clásica "lagrimita" con su emotividad. **68**

Mega Man 20 Aniversario

Parece mentira que mientras más años tiene este robot, más joven se va haciendo. Actualmente celebra su vigésimo cumpleaños y estrena un par de juegos para conmemorarlo. Dale un buen vistazo a este artículo y recordarás todas sus series. **42**



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa FeDelegación
Álvaro Obregón CP 01210
México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



CLUB NINTENDO
© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 16 Nº 10. Fecha de publicación: Octubre 2007. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 29 de mayo de 2006, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, piso 10, Edificio Corfinsura, Bogota, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 310-7437. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 310-7437. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18 y 19, Las condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

Impreso en Chile por Quebecor World Chile S.A.

EDITORIAL

AÑO XVI No. 10 OCTUBRE 2007

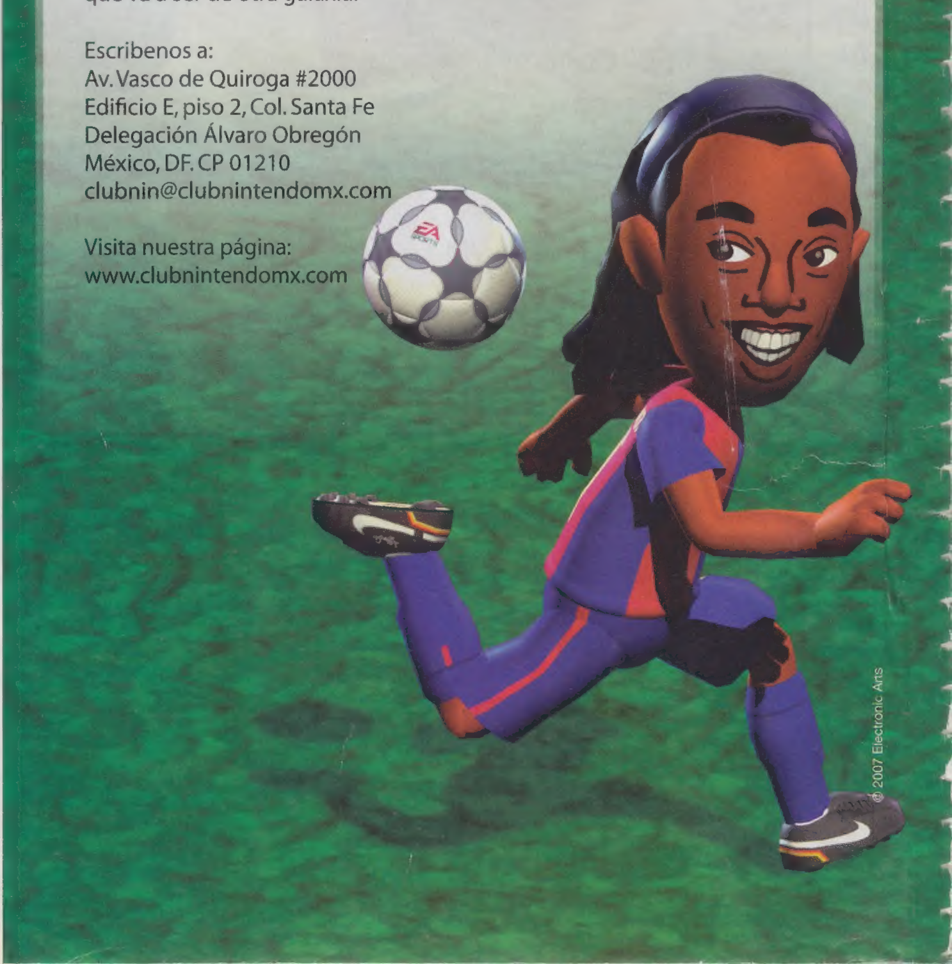
Este mes estamos muy contentos porque se aproxima uno de los eventos de videojuegos más importantes de estos terrenos, claro, me refiero al Electronic Game Show, que en ésta, su sexta ocasión nos permitirá disfrutar de los títulos más esperados para las consolas de Nintendo (Wii, NDS), así como los juegos que ya están disponibles para que los conozcas y sepas cuál será el candidato ideal para esta temporada. Por nuestra parte, ahí estaremos para realizar actividades y estar más cerca de ti y de todos nuestros lectores. Así que ve haciendo un espacio en tu agenda y en tu bolsillo porque te estaremos esperando a finales de octubre en el World Trade Center de la Ciudad de México.

Pero mientras ocurre eso, podrás entrar directo al campo virtual de **FIFA 08**; esta vez sí notamos cambios importantes y que seguramente te gustarán muchísimo, como la adición de minijuegos exclusivos (con **Ronalmiinho** como anfitrión) para Wii y la capacidad de conectarse a Internet para jugar en línea contra oponentes de todo el mundo. Si quieres más información sobre este juego, te invito a que leas el artículo de portada en donde incluso hallarás una interesante entrevista con Tim Tschirner, productor de **FIFA 08**, y que nos describe todos los pormenores de tan esperado juego de soccer para Wii.

Ya por último te comentamos que además de esta revisión a FIFA, en esta edición encontrarás nuestras acostumbradas secciones y las revisiones de títulos importantes para el cierre del año. Continuamos con los Power Profiles que nos envía nuestra revista hermana y cerramos nuestros Cubos CN, de manera que ahora ya tendrás las imágenes completas de los nueve cubos. Esperamos que te guste este número y prepárate para nuestro cierre de año, que va a ser de otra galaxia.

Escribenos a:
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Col. Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
México, DF. CP 01210
clubnin@clubnintendomx.com

Visita nuestra página:
www.clubnintendomx.com

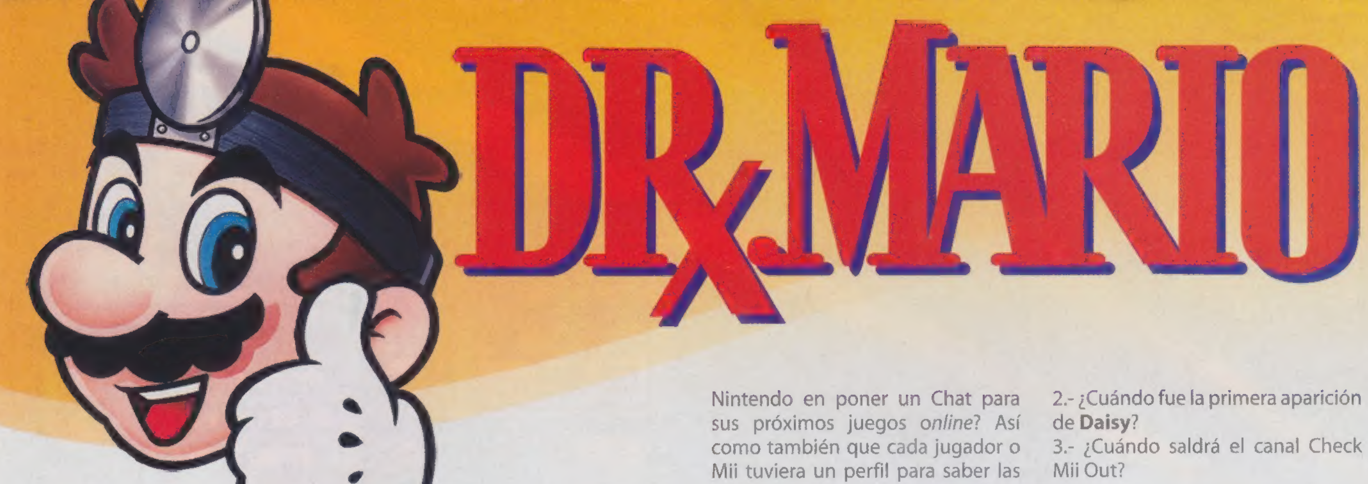



MEGA MAN
STARFORCE™



Una de las franquicias más populares de Capcom está de regreso con más acción en una aventura que te dará a elegir de entre tres opciones: **Pegasus**, **Leo** y **Dragon**, cada una con detalles diferentes, pero con una misma historia que te brindará la oportunidad de interactuar con tus amigos, tal como lo ha conseguido Nintendo con su serie de **Pokémon**; además, cuenta con la capacidad de juego en línea para que expandas tus horizontes. ¿Quieres más información?, checa la...

...página 38



¡Hola, amigos de Club Nintendo! Oigan, tengo algunas preguntas que no me dejan dormir:
1.- ¿El juego **FIFA 08** se podrá jugar con los controles del Nintendo GameCube? De no ser así, ¿vamos a tirar moviendo el control o con el botón? ¿Cuándo saldrá la versión americana de este juego?
2.- El título **Treasure Island Z** (de Capcom), ¿para cuándo aparecerá en nuestro continente?
3.- ¿Habrá algún juego de **Star Fox** para Wii?
4.- ¿Cuándo se lanzará el título Mario Kart de Wii que se mostró en el pasado E3?

Fernando Hoppenstedt Castañón
Vía correo electrónico

FIFA 08 tendrá control exclusivo a través de los mandos del Wii, básicamente esa es una de las novedades que Electronic Arts ha puesto en esta edición. Si quieres más información, checa el artículo de portada que te hemos preparado.
Treasure Island Z cambió de nombre a **Zack & Wiki: Quest for Barbaro´s Treasure** y se trata de un juego de piratas que utiliza plenamente las cualidades del control del Wii. No tiene una fecha específica, pero está anunciado para finales del 2007. Ahora bien, en lo que respecta a **Star Fox** para Wii, no se ha dicho nada, incluso en el pasado E3 no hubo una señal que indicara una nueva aventura de **Fox McLoud**; no obstante, creemos que es un personaje importante para Nintendo y no dudamos –y ojalá así sea- que próximamente se haga un anuncio sobre este título tan esperado para el Wii. Por último, **Mario Kart** Wii se tiene planeado para el primer cuarto del 2008, si es que no hay un cambio en estos meses.

Les mando este correo nuevamente porque esta vez tengo una seria duda que espero quede resuelta. Sucede que yo, como muchos, ya tengo Wii y empecé a comprar juegos para la Consola Virtual. Ya poseo **Ninja Gaiden**, **Zelda II: Link´s Adventure** y **Golden Axe**, pero recientemente me dieron ganas de tener en la Consola Virtual el juego **Zero Wing**, de Toaplan. ¡Sí, ese mero!, el del famoso "All Your Base Are Belong to Us". Pero hay un problema: se sabe que la compañía que lo programó (Toaplan) se fue a la ruina después de lanzar ese juego en América. Bueno, vamos al grano: ¿Es posible encontrar en la Consola Virtual juegos de compañías desaparecidas? ¿Y es posible que lo dejen intacto? Es que el "All Your Base" está bien así como está, pues esa frase es un fenómeno clásico, y me gustaría que subieran ese juego para la Consola Virtual, pero con los textos corregidos. Por favor, por favor, por favor, ¡respóndanme!

José de Jesús Ávila Pérez
Tampico, Tamaulipas

OK, nada más porque lo pediste por favor tres veces (quizá chocando tus talones). Toaplan desarrolló **Zero Wing** en 1989 y si bien no es un título revelación, pasó a la historia por su "frase célebre" o mal traducción. El juego apareció para Arcade, PC Engine, Sega Mega Drive (Genesis) y posteriormente, mientras se encontraban finalizando **Snow Bros. 2**, Toapan se fue a la bancarrota en 1994. Es por ello que se dificulta que sus juegos aparezcan en la Consola Virtual, a menos que alguien haya adquirido los derechos y decida publicarlos, lo cual parece complicado (esto aplica con todas las compañías que ya no existen). Y, si por algún milagro ocurriera, es muy probable que dejaran los juegos intactos para conservar su esencia, como ha sucedido hasta ahora.

¡Hola, Doctor Mario! ¿Cómo has estado? Espero que bien. Hace poco compré el **Mario Strikers Charged** de Wii y les quiero decir que está padrísimo, más porque puede jugarse *online*. Ahora bien, ¿ha pensado Nintendo en poner un Chat para sus próximos juegos *online*? Así como también que cada jugador o Mii tuviera un perfil para saber las nacionalidades de los jugadores y otros datos importantes. Mi otra pregunta es: ¿para **Super Smash Bros. Brawl** regresarán los personajes de **Super Smash Bros. Melee**?; porque me encantan **Roy** y **Falco** y aún no han sido anunciados en Smash Bros. Dojo!!

Luís Mario López
Caborca, Sonora

Así es, mi estimado Luis; jugar *online* es una nueva experiencia que aumenta drásticamente el *replay value* de **Mario Strikers Charged**, es decir, siempre habrá alguien con quién jugar. Tal como lo indicas, sería buena una opción para checar los datos del oponente y no sólo su pseudónimo, pero son detalles que con el tiempo se van mejorando, así que quizá pronto tengamos sorpresas por parte de Nintendo o los licenciatarios. Un chat sería maravilloso, quizá como ocurrió en **Metroid Prime Hunters** en el NDS para que platicáramos un momento antes del encuentro, aunque sería aún mejor si hubiera una comunicación a través de un micrófono y durante el partido o cualquier estilo de juego.
No todos los personajes regresan para **Smash Bros. Brawl**; hay unos como **Mario**, **Donkey** o **Fox** que sí, pero hay otros que no fueron convocados (o al menos hasta el momento). En el caso de **Roy**, no hemos visto nada de él, pero sí de otro miembro de **Fire Emblem** de nombre **Ike**, quien es el protagonista de la última entrega de GameCube y la próxima de Wii. En cuanto a Falco, no hay huellas de su aparición, pero no pierdas las esperanzas, aún falta tiempo y todo puede pasar.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Qué tal todo en Mushroom Kingdom? Felicidades por la revista, pero vamos a las preguntas:
1.- ¿Habrá algún título de la serie **Crazy Taxi** para Wii?
2.- ¿Cuándo fue la primera aparición de **Daisy**?
3.- ¿Cuándo saldrá el canal Check Mii Out?

Andrés González
San Luís Potosí, México

Todo bien por estos rumbos, aunque mis objetivos ahora están puestos en unas galaxias muy lejanas. Pues mira, Sega ha mostrado una estrecha relación con Nintendo en los últimos tiempos y eso incrementa las posibilidades de que cuando se anuncia una nueva versión (casera) de **Crazy Taxi**, se tenga en cuenta al Wii. Ya han pasado cinco años desde **Crazy Taxi 3**… ojalá que ya estén planeando algo bueno para el mercado casero.
Daisy apareció por primera vez en el juego **Super Mario Land** (Game Boy, 1989), es la princesa del reino de Sarasaland y fue encarnada en el filme **Super Mario Bros.** (1993) por la actriz Samantha Mathis. En los juegos su presencia no era muy solicitada y esporádicamente aparecía en algún título (**Nes Open Tournament**, **Mario is Missing**); no obstante, no fue sino hasta **Mario Tennis** (N64) cuando brilló su carisma nuevamente y ha continuado colocándose en importantes franquicias como **Mario Kart**, **Mario Strikers** y **Mario Party**, entre otros.
Por último, el canal Check Mii Out se prometió para finales de septiembre, así que es probable que para estas fechas ya esté liberado, aunque siempre cabe la posibilidad de un retraso. Su función es tan agradable como curiosa; allí podrás crear a tus personajes y someterlos al competitivo mundo de la popularidad y el carisma.

Aquí te presento a Daisy tal y como la puedes observar en Mario Party 8 para Wii. Su traje amarillo y detalles de flores la caracterizan.



PREGUNTA DEL MES

Wii Shop Channel para Latinoamérica

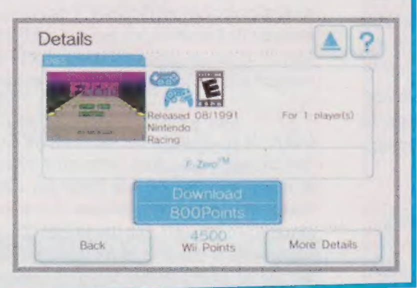
¡Saludos, **Mario**! ¿Todo bien? ¿Pura vida? Te escribo porque tengo una grandísima duda. Hace tiempo que me compré el control clásico del Wii, luego puse Internet inalámbrico para configurar mi Wii y así poder tener acceso a los otros canales del Wii, especialmente el Wii Shop Channel para comprar juegos con los que pueda usar el Control Clásico. Resulta que luego de configurar todo lo de Internet ingresé al Wii Shop Channel y me dice que no está disponible en mi país; verás, vivo en Costa Rica. Luego entré a Internet (en la computadora) para averiguar y encontré una lista de los únicos países latinoamericanos que tienen el servicio de este canal, y Costa Rica no estaba en ésta.

Ahora, no sé qué hacer con mi control clásico después de haber instalado Internet inalámbrico; me gustaría saber si más adelante en mi país se podrá usar el canal y además con todo respeto me parece ilógico que aquí vendan controles clásicos y no se pueda usar el canal de la Consola Virtual para jugar los juegos. Por favor, necesito una respuesta. Se los agradezco.

Paúlo Sánchez Ulate
Costa Rica

Lamentablemente, el Wii Shop Channel sólo está disponible para América Latina en los siguientes países: México, Brasil, Panamá, Perú, Venezuela, Colombia y Guatemala. Por el momento, no se ha comentado si se va a extender el alcance de este servicio a otras naciones, detalle que sería maravilloso porque es una de las funciones más atractivas de la consola (esperemos que pronto se logre). Sí, lo que dices de los controles sí es un error… a medias, pues aunque el control clásico tiene su función primordial para la Consola Virtual, también le puedes sacar provecho en algunos juegos de Wii como el próximo **Super Smash Bros. Brawl** o **Mortal Kombat Armageddon**.





Gran parte del éxito del Wii se debe al canal de compras, así que lo óptimo sería que Nintendo pronto libere este sistema para el resto de los países.

¡Hola, Club Nintendo! Los felicitamos por el trabajo que han hecho, ya que nunca nos perdemos ningún número de la revista, y esperamos que sigan haciendo esa gran labor. Mi pregunta es la siguiente: he visto que la Square-Enix ha estado asociada con la compañía de Nintendo y ha sacado *remakes* de sus fabulosos juegos de **Final Fantasy**, pero hay un juego aparte de estos que es extremadamente bueno llamado **Chrono Cross**, y además leí que fue catalogado como uno de los mejores juegos del año; me gustaría saber si Square-Enix piensa sacar un *remake* de este título, por lo menos para el Nintendo DS, ya que he visto mucho interés de la compañía en esta consola, porque este juego es de esos que no se pueden quedar atrás. Muchas gracias, **Dr. Mario**, esperamos tu repuesta.

José Luís Vázquez
Costa Rica

Tienes razón, José. Square-Enix ha tenido mucho interés con Nintendo en los últimos años, a diferencia de la época del Nintendo 64, cuando no hubo nada de por medio. Ya hemos visto muchas adaptaciones o nuevas ideas de **Final Fantasy**, pero falta que dicha compañía expanda más sus horizontes y libere las licencias de otras franquicias; una que nos encantaría a muchos es **Chrono Trigger**, de donde se deriva **Chrono Cross**, pero por más peticiones que se han hecho (e incluso un intento extra con **Chrono Resurrection**), no hemos visto una intención firme de la compañía por retomar ese camino. Esa será una buena pregunta que le haremos a los productores en cuanto nos sea posible. Esperemos que por lo menos **Chrono Trigger** salga algún día en la Consola Virtual; de **Chrono Cross** lo veo difícil porque fue exclusivo para Play Station.

¡Hola! Es la primera vez que les escribo y el motivo es para saber si es cierto que saldrá el juego *on-line* de **Maple Story** para Nintendo DS; es un juego de magos, guerreros, arqueros y ladrones; no sé cómo se le llama, creo que "de rol MMORPG en línea". ¿Qué saben acerca de este juego? Porque recientemente vi videos en *youtube* de comerciales japoneses que lo anunciaban, pero fuera de ahí no he visto ninguna otra noticia, ni en revistas, ni en la misma página oficial, y no sé si Nintendo lo tiene en sus planes; ¿podrían decirme qué saben acerca de este juego?; ¿sí es cierto que saldrá para DS o es puro rollo?

Oscar Rodríguez Presenda
Vía correo electrónico

Durante el E3 del 2006 se anunció **Maple Story**, título desarrollado por Wizet y distribuido por Nexon y se apunta como el primer *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG) para el Nintendo DS, y se trata de una adaptación de su original en PC, en donde encontrarás básicamente todos los elementos que lo hicieron popular y agregando nuevos detalles gracias al potencial del portátil. Todo indica que se contará con una historia individual (*offline*), así como una plenamente *online* a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo, en donde podrás reunirte con tus amigos o personas del mundo para cruzar calabozos, intercambiar elementos del juego o competir en arenas. Para Japón ya debe estar disponible en estas fechas, sin embargo, para América no se ha calendarizado, pero sólo es cuestión de tiempo para el anuncio oficial de la versión americana.

¡Qué onda, **Dr.Mario**! Ustedes en las ediciones anteriores han estado publicando reportajes de **SSBB**, los cuales se supone que tienen las últimas noticias de este juego, pero cuando me metí a la página oficial, ¡sorpresa! Encontré personajes que no habían citado en la revista; incluso hallé arenas de batalla tales como la Isla Delfino o el Gran Puente de Eldin de **Zelda**. Quisiera saber si todo esto que vi en la página es oficial ya que en su revista no lo han publicado.

José Luís Torres Rojas
Vía correo electrónico

No es que quiera justificar a nuestra gran fuerza de reporteros, pero hay ocasiones en que la información –apoyada por la Ley de Murphy- sale uno o más días después de nuestro cierre editorial y es por ello que ciertas veces la noticia ya pierde fuerza. La info que publicamos es de **Super Smash Bros. Brawl** y estás en lo correcto: tanto la Delfino Plaza como el Bridge of Eldin ya son un hecho, así como también el Skyworld, Lylat Cruise, Battlefield, Smashville, Yoshi´s Island y Castle Siege. No obstante –y sabiendo que muchas veces leerás esto y en el inter algo inesperado ocurrió-, tratamos de darte un contenido extra en la nota, para que te sea de mayor interés y así no pierda tanto su vigencia.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

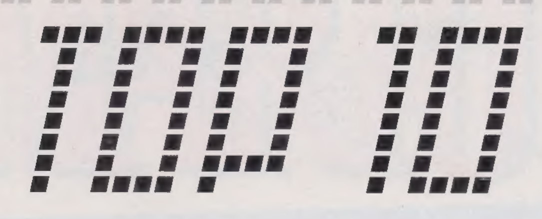
Arte en sobre:
Ángel Morales; Humacao, Puerto Rico.
Diana López; San Luis Potosí, SLP.
Sofía Menanteau; Santiago, Chile.
Enrique Escotto; Aguascalientes, Ags.
Nicolás Jara; Santiago, Chile.



El rombo de la portada
Ahora sí estuvo demasiado fácil. ¡Leven anclas!









The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (NDS)

La primera aventura de Link no se trata de un *remake* como muchos lo rumoraban, sino de una historia totalmente nueva que viene a dar continuidad a los hechos vividos en **Wind Waker**. El estilo de juego nos propone una mezcla entre **A Link to the Past** (*gameplay*) con una derrama visual polémica en el GameCube, pero bastante bien recibida para el Nintendo DS, usando el *Cel Shading* para lograr unos visuales interesantes que destacan la calidad gráfica de la doble pantalla. La trama es interesante, aunque el juego no es tan extenso como quisiéramos, pero tomando en cuenta que es un portátil, resulta algo digno de verse.



2 Metroid Prime 3: Corruption (Wii)

En cuanto tuvimos el juego en nuestras manos, supimos que esta entrega superaba considerablemente a cualquiera de las versiones anteriores **Prime**. Sí, mantiene la estructura y estilo común en la saga, sin embargo se torna en un elemento de acción que te envuelve en un halago para tus ojos y para tus sentidos al explotar las cualidades gesticulares de los controles del Wii. Jala, gira, lanza, dispara, toca.... todo con los movimientos de tus muñecas. Otro punto a favor es lo extenso del juego; aquí deberás recorrer diferentes escenarios y atravesar por múltiples retos, resolviendo acertijos y combatiendo contra hordas de enemigos dispuestos a pulverizarte.



3 FIFA 08 (Wii)

Ahora en verdad podremos disfrutar de un campeonato mundial con **FIFA 08**. La posibilidad de conectarse a EA Nation nos brinda más horas de diversión y la cualidad de tener oponentes de todas partes del mundo en el momento en que lo queramos, así no tendremos que preocuparnos por lo simple que es ganarle al CPU. Además, las nuevas adiciones como las gesticulaciones con el control remoto y el Nunchuk y los minijuegos exclusivos para Wii, logran que la diversión se dispare como nunca antes. Usa tu **Mii** para competir en el futbol de mesa, parar tiros penales o dominar el balón con hasta tres de tus amigos más.



4 Jam Sessions (NDS)

Los juegos de ritmos se están poniendo mejor que nunca; primero destacaron en las Arcadias y posteriormente en las consolas caseras, pasando por una poco exitosa carrera en los portátiles; es por ello que veíamos con cierto escepticismo esta nueva atracción de Ubisoft, pero rápidamente nos dimos cuenta de que se trata de un juego que te dará la oportunidad de divertirte mientras tocas las rolas de tus grupos favoritos o creas las tuyas; su uso es muy sencillo y basta con unos momentos para que tus cualidades musicales destaquen.



5 Dragon Blade: Wrath of Fire (Wii)

Aunque la historia me suena un tanto a **Dragon Ball**, con eso de que el héroe debe embarcarse en una odisea para conseguir las siete piezas de un dragón, no cabe duda que Land Ho! se ha empeñado en concebir un título interesante que nos atrajera de primera instancia por su calidad visual y en segunda por lo dinámico de su *gameplay*. Todas las acciones se generan a base de gesticulaciones con los controles de Wii, así que chécalo y danos tu opinión.

6 MySims (Wii)

La oleada de títulos de **The Sims** ha tenido un éxito desde que surgió. Su concepto radica en una vida virtual en toda la extensión de la palabra; tal concepto fue bien recibido por un público en su mayoría adolescentes y adultos, es por ello que ahora EA nos presenta **MySims**, un divertido título que engloba todos los beneficios de **The Sims**, pero con múltiples detalles entretenidos y curiosos que harán que este juego sea del gusto de todo público; incluso para los niños que antes pensaban que **The Sims** era aburrido. Aquí tendrás un sinfín de estilos y diseños para personalizar a tu figura, vivirás una vida con todas las comodidades y, por supuesto, con las fiestas y demás distracciones.

7 Big Brain 2: More Training in Minutes a Day (NDS)

BB2 pondrá a trabajar tu cerebro en diversas pruebas que afilarán tus dotes matemáticas, ópticas y de locución. Desde poner atención en un corredor para definir en qué lugar llegó a la meta, descifrar una palabra a través de una serie de letras, restar, sumar, multiplicar y dividir, o jugar al clásico piedra, papel o tijeras. Con la práctica diaria activarás más pruebas, logrando que la diversión vaya en incremento. Y por si fuera poco, cuentas con más de un centenar de **Sudokus** para que tu habilidad numérico-visual se vea más desafiada. El grado de *replay value* es extenso y por ello te aseguro que lo tendrás siempre a la mano, aunque sea para entrenar tu cerebro diez minutos al día.

8 Dance Dance Revolution: Hottest Party (Wii)

Luego de su aventura junto con **Mario** en el GCN, la fiesta de baile se pone más candente que nunca; ahora no simplemente tus pies serán los que lleven el movimiento, también lo harán tus manos en diversas acciones que se coordinarán a la perfección para ofrecerte un mayor reto, emoción y entretenimiento en conjunto con tus amigos. Lo mejor de todo es que puedes –si lo tienes- usar el tapete de **Mario Mix** para **Hottest Party**. En cuanto a la música, se trata de versiones tradicionales y remixes que van más allá de cuatro décadas de ritmos, así que no importa tu edad, la diversión está garantizada.

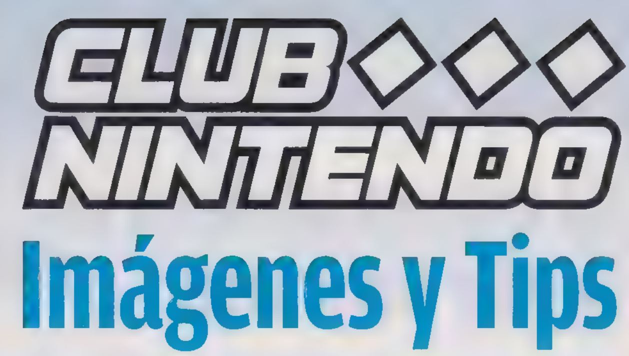
9 Brothers in Arms (NDS)

Ubisoft manda las tropas élite directo al NDS para lograr uno de los mejores títulos bélicos de la pequeña consola. Desde el inicio notarás que la calidad gráfica supera los estándares, ofreciendo gran definición en los personajes y escenarios; además, la variedad de voces le pone un sello totalmente interesante que te envuelve más en la sensación del combate, claras y naturales como pocas veces en el DS. En cuanto a las misiones, son tres escenarios con diversas etapas cada una y las podrás completar a pie, en jeep o sobre un poderoso tanque.

10 Boogie (Wii)

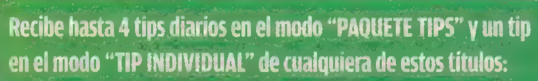
Electronic Arts se estrena en los juegos de ritmo con **Boogie**, un título que posee diferentes estilos de melodías y la cualidad de combinar el movimiento de pies y manos; además de emplear la voz para participar en el Karaoke a través del micrófono que viene incluido con el juego (con esto tendrás todo tu equipo listo para la fiesta). Quizá no se trate de la mejor opción en cuanto a títulos de ritmos se refiere, pero es una alternativa viable para los pequeños jugadores. En cuanto a las canciones, son aproximadamente 35 pistas que van desde los éxitos del pasado hasta los nuevos *hits*, de manera que así no tendrás queja en cuanto a variedad.











The Urbz (NDS)	Mortal Kombat Armageddon (Wii)
Gotcha Force (GCN)	Mario Strikers Charged (Wii)
Resident Evil 4 Wii Edition (Wii)	F-Zero GP (GBA)
Transformers: The Game (Wii)	Corvette (GBA)
Scarface: The World is Yours (Wii)	Cartoon Network Speedway (GBA)





El balón vuelve a girar en casa

Si tuviéramos que mencionar cuál ha sido el mejor juego de futbol soccer para sistemas de Nintendo, sin duda que la competencia estaría entre **International Superstar Soccer De luxe** en el Super Nintendo, y su versión para Nintendo 64, o sea **ISS 64**; fueron juegos que manejaban una movilidad envidiable, pues podías generar prácticamente cualquier jugada que quisieras, y lo mejor de todo era que se prestaba a improvisaciones, lo que hacía a los partidos más emocionantes... pero por alguna extraña razón Konami, compañía que se encargó de desarrollar dichos títulos, no siguió con esta serie en el Nintendo GameCube, al menos no en nuestro continente, lo cual generó un gran descontento entre los fans de este hermoso deporte, además de que le dejó todo el camino libre a EA con su franquicia **FIFA**; en fin, como muchos deben saber los **ISS** cambiaron de nombre, y ahora se les conoce como **Winning Eleven**, que debutara ya hace unos meses en el Nintendo DS, aunque la verdad no era lo mismo; todos moríamos por tener esta serie en Cubo o ahora en Wii, y pues parece que alguien escuchó todas nuestras plegarias, porque aunque no está cien por ciento confirmado, es casi un hecho que **Winning Eleven** aparecerá en Wii a principios del siguiente año, o al menos eso se comentó en la pasada Games Convention.

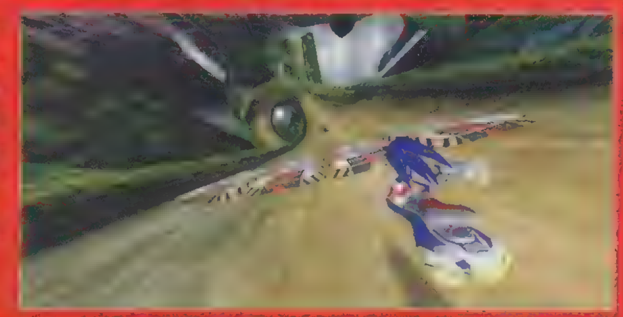
Se dijo que mantendrá el estilo libre que caracteriza a la serie y lograron un juego intuitivo y real; lo que no se comentó es cómo se usará el control del Wii, aunque conociendo a Konami, no dudamos que le dé un buen uso, o quizá hasta dé la posibilidad de jugarlo tanto con el Wiimote como con el control clásico o de GameCube. Hace tiempo se creía que de donde más adolecía esta serie era que no contaba con clubes ni mucho menos con los nombres reales de los jugadores, pero eso ya no es así, ya que incluye algunas ligas europeas, así como con los nombres reales de los elementos de las selecciones que participan en él; así que en este momento sólo queda esperar a que se den a conocer más detalles, pero bueno, los mantendremos informados, ya que sabemos lo que significa este título para los amantes del futbol.

El erizo azul alcanzará nuevas alturas



La mascota de Sega, **Sonic**, ha tenido mucha actividad en lo que va del año; lo hemos visto en Wii y NDS en géneros de aventura, pero parece que la compañía ha decidido variar su estilo y a principios del siguiente año, para ser más exactos en febrero, tendremos **Sonic Riders Zero Gravity**, que es la continuación del **SR** que vimos en Nintendo GameCube. Por lo poco que se sabe del juego, podemos decirles que los ambientes serán más futuristas que en la versión anterior, además de que las acrobacias que podrás realizar serán más elaboradas. Para los que no conozcan de qué estamos hablando, les comentamos que **Sonic Riders** es un título donde podemos seleccionar a una gran cantidad de personajes del universo de **Sonic** para ponerlos a competir en unas carreras... pero no a pie ni en autos, sino en tablas voladoras, parecido a juegos de Snowboard, pero sin la nieve, ya que aquí vas por los aires.

Es un juego realmente divertido, que además de todo permite que participen varios jugadores en competencias tipo **Mario Kart**, lo que en esta nueva edición para Wii debe mejorar bastante, no sólo por las capacidades del control; hay que tomar en cuenta también los duelos en Wi-Fi, pues parece ser que el año que viene seguirá siendo igual de bueno para el erizo azul, y es que hay que recordar que aún está por salir el juego donde comparte el papel principal con **Mario**, y que está ambientado en los Juegos Olímpicos a celebrarse en China el próximo año.



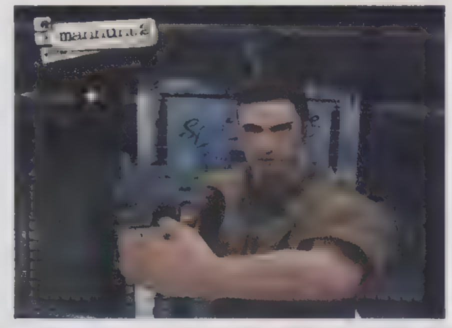
Deporte de clase mundial

A la salida de **Wii Sports** hace ya casi un año junto con el Wii, todos quedamos sorprendidos por lo divertido que son los deportes que incluye; pero aun así, lo que Nintendo hizo con su título sólo fue dejar las bases acerca de cómo se puede aprovechar el Wiimote; todos sabíamos que sería cuestión de tiempo para que otras compañías realizaran juegos más profesionales, como ahora lo hará el estudio 2K famoso por su magnífico juego de Tenis, **Top Spin**, que ha cosechado muy buenas críticas en otras consolas, y ahora se espera que en Wii supere a sus antecesores. Para jugarse se hará uso tanto del Nunchuk como del Wiimote y no como sucedía en **Wii Sports**, donde sólo empleábamos el remoto; obvio que el Stick servirá para mover al tenista y así situarlo mejor para golpear la pelota, lo cual se hace con el Wiimote; conociendo esta serie, seguro que se tendrán más posibilidades de regresar la bola desde tiros bombeados o con fuerza.

Cabe mencionar que los tenistas que se incluyen son reales, al igual que las canchas y los torneos en donde participan, lo que es un deleite para los seguidores de este deporte; no se tiene una fecha para su lanzamiento, pero se espera a principios del 2008.

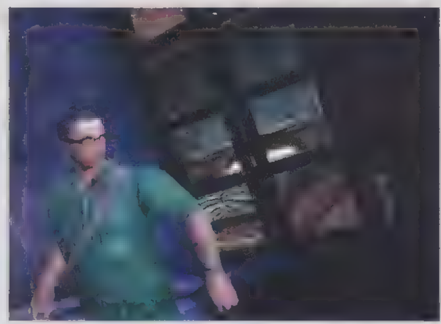
Se levanta el veto

Seguramente recuerdan todo lo que les hemos informado en relación con el juego **Manhunt 2** para Wii; primero que salía por ahí de finales de julio, y después... la gran polémica: fue clasificado como *Adults Only* por la ESRB, lo que obligó a Nintendo y a otras compañías a prohibir que se publicara un juego con contenido tan fuerte en sus consolas; la medida tomó por sorpresa a Rockstar Games, que es la empresa detrás de este título, por lo que de inmediato tomaron acciones legales contra la cancelación; pero la única salida que les quedaba si es que querían ver su trabajo en las tiendas, era reducir la violencia exhibida en pantalla, y entonces, después de mucho tiempo, eso fue lo que hicieron: mandaron su nuevo trabajo para que fuera calificado, y ahora ha recibido una clasificación *Mature*, es decir, para mayores de 17 años, o sea, la misma categoría en la que hemos visto a **Mortal Kombat** o **Resident Evil 4**, por lo que su aparición ahora no se puede detener, y está prevista para América el 31 de octubre; claro está que puede variar, pero su salida ya es un hecho. En el caso del Continente Europeo, aún está por verse, ya que al momento de escribir esta nota, sólo Holanda había dado luz verde a **Manhunt 2**, pero no dudamos que más países lo permitan en pocos días.



Hay que recordar que la historia de **MH2** gira en relación con un psicópata que escapa de un hospital psiquiátrico, y aunque ya haya sido aprobado su contenido, recomendamos que lo prueben antes de decidir adquirirlo, ya que a pesar de todo sigue siendo un juego que puede resultar ofensivo a cierto auditorio.





Un buen inicio en la CV

Hace algún tiempo les comentamos acerca de que Neo Geo aparecería en la Consola Virtual de Wii, permitiéndonos disfrutar de un amplio catálogo de juegos, y que vieran su principal esplendor en Arcadia; pues bien, les tenemos buenas noticias: parece ser que está a nada de inaugurarse dicha galería de juegos con **Fatal Fury** y **World Heroes**, pero... sólo en Japón; para América no se ha comentado nada aún, pero seguramente no tardará mucho el anuncio, y tal vez para finales de año podamos tener este catálogo en nuestros Wii, lo que pondrá feliz a medio mundo, ya que sus títulos son simplemente geniales, y para muestra podemos mencionar la serie **The King of Fighters**, que mueve multitudes.



En cuanto tengamos más información se las haremos saber, así que muy atentos de la sección Extra y de los Podcast de Club Nintendo para tus oídos, ya que por ese medio podemos darles adelantos del tema.

CN profile

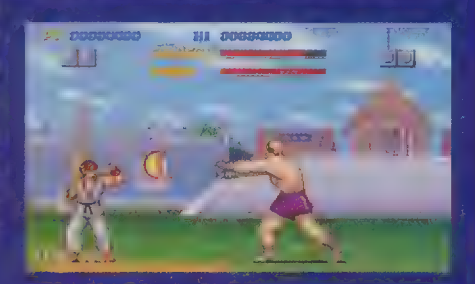
SAGAT

UN PELEADOR INCOMPRENDIDO

Sagat es conocido y recordado por los videojugadores como el último jefe del primer Street Fighter y el mal perdedor que cayó ante Ryu, pero realmente las cosas no fueron así. Profundizando un poco en la historia de este enigmático personaje, nos encontramos con que en realidad el "mal perdedor" no fue él, y que su posición es la de una persona que sufrió una traición y tiene que vivir con ella a pesar de lo que la gente piense. No obstante su reputación, este es un personaje muy popular dados sus poderosos movimientos e imponente presencia.

ANTES Y DURANTE STREET FIGHTER

Sagat ganó el título de campeón de Muay Thai siendo sólo un adolescente, convirtiéndose en un héroe en Tailandia. En un feroz enfrentamiento por defender su título, **Sagat** peleó contra **Go Hibiki**; la violenta batalla le costó al campeón su ojo derecho, y a **Go**, su vida. **Dan Hibiki**, hijo de Go, juró vengar algún día la muerte de su padre. Tiempo después, **Sagat** entrenó a **Adon** y organizó el primer torneo **Street Fighter**, para demostrar que no solamente era el mejor peleador de Muay Thai, sino de todo el mundo. De todos los luchadores, un joven alcanzó a colocarse en la final contra **Sagat**, quien logró demostrar su superioridad abatiendo a **Ryu** y dejándolo en el suelo. Convencido de que había ganado, extendió su mano para ayudarle a levantarse; habiendo bajado su guardia, no pudo notar cuando **Ryu** -desesperado por el deseo de ganar- fue consumido por primera vez por el Satsui no Hado (intento asesino) y le propinó al confiado **Sagat** un Metsu Shoryuken, el cual hirió considerablemente al campeón, dejándole la enorme cicatriz que ahora adorna su pecho. La traición de **Ryu** dejó una marca más profunda en el corazón de **Sagat**, quien se enfocó en una nueva meta: obtener venganza sobre su ahora acérrimo rival.



STREET FIGHTER ALPHA

Después de la derrota en el primer torneo, **Adon** se burló de su maestro y lo retó a un enfrentamiento para ver quién era realmente el mejor del Muay Thai. La ira de **Sagat** nubló su juicio y sufrió una nueva derrota a manos de su antiguo discípulo. Consumido por el odio y la venganza, **Sagat** se unió a la organización criminal de **M. Bison**, pues éste le prometió los recursos necesarios para encontrar a **Ryu** y obtener una nueva pelea contra él. Durante su tiempo como mano derecha de **Bison**, enfrentó a **Dan**, ya adulto y lleno de furia; **Sagat** comprendió cuánto coraje puede sentir alguien llevado por el deseo de venganza y decidió dejar que su oponente le ganara, calmando así su sed de venganza. También entendió que él mismo había sido presa de esa furia y que no era el camino de un verdadero peleador el dejarse llevar por el odio y la revancha. Cuando intentó dejar Shadaloo, **Bison** le presentó a **Ryu**, quien estaba bajo su control mental; **Sagat** logró liberar a **Ryu** de la manipulación de **Bison** y lo encaminó por el sendero del verdadero peleador, para algún día tener un combate limpio y con una rivalidad más "sana".

STREET FIGHTER II Y MÁS ALLÁ

A partir de **Street Fighter II**, **Sagat** y **Ryu** han mantenido esa rivalidad –ahora más amistosa- de irse superando como peleadores para volver a enfrentarse cada vez que haya oportunidad. **Sagat** se convirtió en un contendiente más centrado y ahora sólo busca ser el más fuerte del mundo de una manera más honorable que antes. Al igual que los demás personajes, **Sagat** sufrió un cambio radical en la película de Live Action; ahí es un peleador retirado y mafioso sin escrúpulos, además de que su rivalidad con **Ryu** ni siquiera se menciona.



Sagat es un favorito de los fans por su gran poder; teniendo una gran altura e imponente musculatura, es uno de los personajes con mejor alcance y poder de la serie. Sus ataques tienen mucha prioridad y resulta muy peligroso en manos de un videojugador experimentado. Los giros que ha dado su historia lo hacen muy interesante y admirado. Siendo uno de los más importantes, ha aparecido en muchos títulos de Capcom.



Cheetos
Cheetos
Flamin' Hot
Cheetos
Flamin' Hot®
Ardiente queso.
Y más que eso
COME BIEN.

Log@in

Por Toño Rodríguez



Ya estamos de regreso después de haber cedido el espacio al reporte del E3 en nuestro número anterior. Para esta edición tenemos lo sucedido en dos eventos ocurridos en dos continentes distintos. El primero es acerca del lanzamiento de Metroid Prime 3 Corruption en la ciudad de Nueva York, Estados Unidos; el segundo en la sexta convención de juegos en Leipzig, en Alemania. Ahí el Wii brilló con luz propia dejando a todos los asistentes deseosos de los próximos lanzamientos.

Nintendo World

Ya se ha vuelto una costumbre que la tienda oficial de Nintendo en Nueva York, realice eventos especiales con los lanzamientos de sus franquicias importantes. Ahora tocó el turno a **Metroid** con su entrega **Prime 3 Corruption**, en donde bastantes fans se dieron cita en el lugar para conocer, jugar y comprar el título de nuestra heroína **Samus**.









Games Convention

Una vez más la ciudad de Leipzig, en Alemania, albergó la convención más famosa de Europa. Estas son algunas imágenes de la presencia del Wii en tierras germanas; por un lado, la serie **Tomb Raider** con la modelo londinense Karima Adebibe vestida como **Lara Croft**, a un lado del Wii, y por otro el tan nombrado **Wii Fit**, accesorio que estará disponible en 2008. El evento se llevó a cabo del 23 al 26 de agosto pasado.





Fotos EFE

Esta convención estimó una media de 200,000 asistentes durante los días del show. 503 fueron los expositores presentes. Debemos mencionar que el porcentaje se incrementó en un 34% en comparación con el año anterior.

Con todo esto sólo incrementamos nuestras expectativas hacía el Electronic Game Show que se llevará a cabo a finales de octubre. Estamos ansiosos de saber qué será lo que Nintendo traerá a su piso de exhibición. Estamos contando los días para la fecha; si tienes la posibilidad de asistir, ¡no lo pienses!

Link

Retomamos al Personaje del Mes presentando al héroe de mil batallas. **Link** aparece en esta edición a raíz del lanzamiento de **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**, un título que nos hará vivir una aventura extraordinaria a través de nuestro Nintendo DS, utilizando únicamente nuestro *Stylus*. ¿Estás listo para iniciar la aventura?





Personaje del Mes

El + esperado

Nestlé CHAMYTO te presenta

SUPER SMASH BROS. BRAWL

El tiempo ha pasado volando, ya estamos a sólo un mes de que **Super Smash Bros. Brawl** salga a la venta y podamos disfrutarlo; pero bueno, para que la espera se les haga más ligera, de nueva cuenta yo, El Genio CHAMYTO®, les voy a contar las últimas novedades que se han revelado de este extraordinario título... pensar que ya falta tan poco para que por fin esté en nuestros Wii... pero bueno, debemos ser pacientes; como siempre pasa con Nintendo, toda la espera valdrá la pena.

Nuevos oponentes

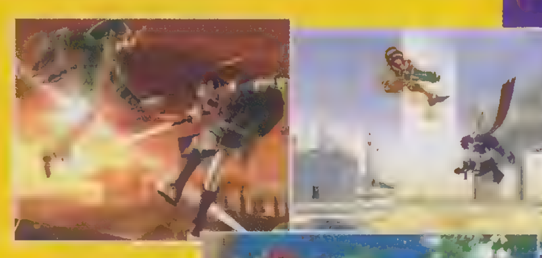
Muy bien, ahora no voy a dejarles esta parte para el final; mejor comencemos con lo que seguramente más noches en vela les ha ocasionado, los nuevos personajes de **SSBB**; sobre ellos puedo decirles que seguro nadie se los esperaba, pero mejor veamos a fondo lo que trae cada uno de ellos.

Prepara tus mejores estrategias...

Una de las franquicias de Nintendo de las que todos esperábamos ver más personajes era sin duda **Pokémon**; todos imaginamos a **Deoxys**, **Mew** o **Gengar**... ¡pero nunca que fuéramos un entrenador **Pokémon**! Sí, uno de los nuevos peleadores es **Pokétrainer**. Ahora bien, sus movimientos no serán arrojar *Pokéballs* infinitas o golpear a alguien con su *Pokédex*, no, de hecho su manera de jugar es muy curiosa, ya que él nunca se va a ensuciar las manos.

El **Pokétrainer** siempre se situará detrás del escenario, y dará órdenes a sus tres **Pokémon**, que los elegidos en este caso fueron: **Squirtle**, **Ivysaur** y el sueño de muchos... **Charizard**. Cada uno de ellos tiene diferentes ataques de acuerdo con su tipo, y ya depende de ti el utilizarlos de la mejor manera para ganar. Si quieres retirar a uno de ellos, el ciclo en el que lo harán será éste: **Squirtle**, **Ivysaur**, **Charizard**; algo que debes tomar en cuenta es que todos compartirán la misma energía y que si te mantienes con uno solo, su poder aumentará cada momento, así que debes pensar muy bien cada movimiento.

El fuego seguirá ardiendo



Pues para los que esperaban tener de regreso a **Marth** y **Roy** de **Fire Emblem** en esta secuela... pues parece que no será así, pero no se preocupen, no todo es tan malo, ya que por lo menos tendremos a un nuevo personaje de esta saga; su nombre es **Ike**, y de seguro lo recuerdan del juego para Nintendo GameCube. Sus movimientos, aunque no se han revelado por completo, creo que serán muy parecidos a los que tenían **Marth** y **Roy** en **Meele**, una especie de combinación, pero claro que **Ike** le pondrá su propio estilo; por ejemplo, usa una espada diseñada para tomarse con dos manos, pero lo hace sólo con una.



Si aún te quedas con dudas respecto a la fuerza de este personaje, espera que te platique uno de sus movimientos especiales; en él, lanza su espada hacia arriba; una vez que está a una altura considerable, salta por ella y después cae con fuerza, al más puro estilo de **Kirby**, logrando causar un daño serio a sus oponentes, además de que tal vez se pueda usar para sacarlos de las plataformas; **Ike** será un personaje bastante peligroso.

Una ayuda extra nunca está de más

¿Recuerdas los ítems de los que les hablé hace unos números? Pues se ha dado a conocer que además de éstos, habrá ayudantes que nos van a echar una manita para salir mejor librados en las batallas con los amigos.

Más sabe el diablo...

Muchos de ustedes no se deben acordar, pero hace muchos años... bueno, no tantos, salió para NES un título llamado **Devil World**, donde el protagonista era un pequeño demonio; pues bien, él será uno de los ayudantes en el juego. Cuando alguien lo utilice, se colocará en la parte superior de la pantalla, y comenzará a mover sus brazos... pareciera que quiere hacer la fusión con **Goku**... pero bueno, el caso es que para donde apunte con sus manos será la dirección en la que el escenario se recorrerá, y por lo tanto hacia donde debes correr para no caerte; qué buena ayuda, ¿verdad?

A toda velocidad

Directamente de la serie **F-Zero** llega **Samurai Goroh**, el bravo piloto que muchas veces nos hizo sufrir en las carreras más veloces del universo; pero en esta ocasión no va a usar su nave para atacarnos... sino una katana. En el momento en que salga de la cápsula comenzará a realizar varios movimientos con su arma, así que ¡aléjate!, ya que debes tener en cuenta que sus ataques te van a restar bastante energía, además de que no puedes detenerlo, o sea, es inmune a tus golpes.

¡Forma tu colección!

En **Smash Meele** juntabas trofeos en diferentes momentos dentro de la historia, los cuales correspondían a distintos personajes de Nintendo, que después podías acomodar en tu habitación virtual, y tener un gran museo. Este detalle era muy bueno, por lo que se ha conservado... al menos en esencia, ya que lo que coleccionarás ahora serán estampas de accesorios, personajes u objetos de Nintendo, pero no queda ahí, ya que puedes pegarlas en hojas especiales, en las que si tienes imaginación hasta una composición digna de galería te puede resultar.



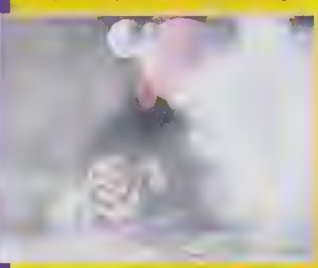


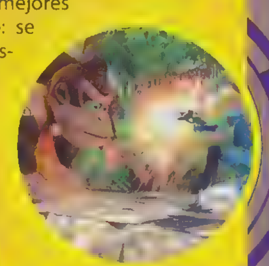
Nuevos objetos

Los ítems son parte fundamental de los encuentros, eso nos queda claro a todos, por lo que la gente detrás de este gran juego ha incluido algunos nuevos para mejorar la experiencia.



Primero tenemos la bomba de humo; este objeto es una esfera, que al arrojarla llena toda la pantalla de humo, realmente no causa ningún daño, o sea, es totalmente inofensiva, pero lo que tienes que aprovechar es que la visión del campo se nubla, por lo que todo puede pasar, desde que alguien se caiga, o que un ítem importante se pierda... claro está que tú también te verás afectado, por lo que debes intentar recordar la situación de la arena antes del humo.





Ahora tenemos uno de los mejores ítems que se han anunciado: se trata de un pequeño broche inspirado en el universo de los juegos de **Earth Bound**, que, al colocártelo, te hacer ver mejor que tus rivales... bueno, además de eso cualquier tipo de proyectil que te lancen no te hará absolutamente nada, lo que incluye los disparos de armas de fuego, por lo que lanzarte a la ofensiva en esos momentos será una de las mejores estrategias a seguir.



Toda la espera valdrá la pena: los días para que este gran juego esté listo son nada comparado con todo lo que hemos esperado. ¿Qué otras sorpresas se darán a conocer estos días finales?; no lo sé, pero seguro que nos dejarán sorprendidos, y claro que estaré con ustedes para comentarlas una vez más; así que manténganse listos para el gran lanzamiento.

NEX 2007 LATIN AMERICA



Fotos: Toño Rodríguez

por Toño Rodríguez

Atendiendo la invitación de Nintendo de América y Latamel, Pepe y yo nos lanzamos a Panamá al evento denominado Nintendo Experience 2007, un show que hace su debut en este país y por consiguiente en la región sur de América Latina. Así es, como un hecho sin precedente, Nintendo llevó sus juegos a la ciudad de Panamá con el apoyo de Latamel, distribuidor de la marca en México y otras naciones de nuestro continente. Este evento se desarrolló durante los días 8, 9 y 10 de agosto. Pero no fue solamente Nintendo el anfitrión de NEX 2007, sino también algunas compañías estuvieron presentes mostrando sus títulos (algunos en desarrollo aún), como en el E3. Electronic Arts, Ubisoft, Activision, THQ, Disney, Sega y más empresas fueron parte de esta primera versión de NEX.

La llegada a Panamá

Club Nintendo, así como otros medios de México, tomamos el vuelo hacía Panamá el día 8, para llegar por la tarde a este puerto con todo y canal. Algo que nos pareció raro fue que fuimos la única revista de videojuegos mexicana en atender este evento. Lo comentamos porque, para nosotros, iniciativas como ésta deben ser tomadas en cuenta ya que marcan la pauta para futuros proyectos en la zona. En fin. Como comenté con anterioridad, Latamel fue la anfitriona en la ciudad de Panamá; toda la organización y logística corrieron por su parte. Un muy buen trabajo que vimos desde que llegamos. Es la primera vez que nos reciben en otro país y no tenemos que hacer la clásica cola para cruzar por Migración; ellos se encargaron de hacer el trámite por nosotros mientras nos tomábamos un refresquito en una sala de espera.

Fiesta de bienvenida

Una vez instalados en el hotel y después de haber recibido nuestras acreditaciones para el evento, nos llevaron al lugar de bienvenida para todos los asistentes. Prensa, distribuidores, representantes de compañías, tiendas de México y Latinoamérica disfrutamos de la fiesta. Muchas caras conocidas vimos y saludamos; fue un gusto ver a gente que conocemos desde los inicios de la revista; otra no tanto, pero igual el gusto. A final de cuentas podemos decir que si bien la industria ha crecido en nuestro país, el círculo de personas es bastante conocido.



Inicia NEX 2007

Muy temprano llegamos al hotel, en donde abrió el evento con una conferencia en la que Melissa Wright y Bernard Josephs, hablaron de la importancia de la reunión. Recordamos un poco de números que ya conocíamos en cuanto a ventas, y nos llevamos una grata sorpresa al recibir de parte de Reggie Fils-Aime, presidente de NOA, un cordial mensaje en video. Con esto nos damos cuenta de que el mercado latinoamericano es importante para Nintendo. Para cerrar la conferencia, nuestro paisano en NOA, Alex Palomares, mostró el *gameplay* de **Super Mario Galaxy** y Melissa presentó un video de Wii Fit, el cual causó buenos comentarios en la gente que no lo había visto. Así terminó la presentación y rápidamente nos lanzamos a las instalaciones de Latamel, en donde el *showfloor* estaba listo.

A jugar lo que viene para Nintendo

Ahora sí, a tomar los controles y en algunos casos las guitarras, porque nuestros amigos de Activision se sacaron un 10 llevando la versión para Wii de **Guitar Hero III**: ¡está increíble! Ahora no sólo tenemos que tocar el instrumento con los botones, ya que nuestro Wiimote estará integrado a la guitarra y percibirá nuestros movimientos, así que si eres de esos que se clavan con la música, prepárate porque en una de esas te llevas la lira por atrás de tu cabeza y tocas unas cuantas notas. Es de destacar que estas compañías que están apoyando a Nintendo le den importancia a estos eventos llevando juegos que apenas mostraron en el E3 y que son una exclusiva para todos los asistentes. Otra firma que llevó títulos en desarrollo fue Ubisoft, en cuyo *booth* pudimos jugar los títulos **Jam Sessions** y **Horsez** para Nintendo DS, además de **Rayman 2** para Wii, entre otros. Estaremos pendientes de todo lo que esta compañía anuncie. Como es una costumbre en estos eventos, nos encontramos a Mario Valle, de Electronic Arts, empresa que también respondió al llamado de Nintendo y la cual llevó juegos próximos a lanzar y que serán buenos *hits*. FIFA 08 estuvo disponible para cascarear en el Wii, con el famoso Ronaldinho, o mejor dicho "Ronalmiino" como imagen para Wii. ¡Vaya que disfrutamos de unos buenos encuentros de futbol! Por cierto, ya todos vieron en nuestro artículo de portada que el buen Memo Ochoa estará acompañando al astro brasileño en la versión para América de FIFA 08. Además de este juego de futbol pudimos checar **The Simpsons**, **Boggie** y **EA Playground**, un juego enfocado para los llamados jugadores casuales que gustan de títulos no muy complicados y divertidos.

Por parte de THQ pudimos ver las versiones de **WWE SmackDown vs Raw 2008** y **Ratatouille**, juegos para dos públicos totalmente diferentes pero divertidos a la vez. Algo que podemos mencionar de WWE es que el modo de juego es bastante bueno; el control de los personajes llama la atención. Una opción interesante para el fin de año. Sega nos sorprendió llevando al NEX 2007 la famosa Wiizapper, el ya famoso accesorio que se mostró en el E3 del mes de julio en Santa Mónica, California. Los títulos mostrados por esta compañía fueron **Ghots Squad**, **Bleach: Shattered Blade** y un video de **Mario & Sonic at the Olympic Games**, el cual nos dejó ver lo divertido que será este título. Disney no se quedó atrás y llevó sus títulos a Panamá, exhibiendo **Piratas del Caribe**, **High School Musical** para Nintendo DS y las **Princesas** de Disney.

Los juegos de Nintendo fueron…

Wii Sports, Guitar Hero III, Metroid Prime 3 Corruption, Mario Strikers Charged y **Super Mario Galaxy** brillaron en la NEX 2007. Es curioso ver que la gente aún se divierte con el **Wii Sports**, pues recordemos que este juego ya tiene bastante tiempo, desde el lanzamiento del Wii para ser más exactos. Los asistentes se divirtieron con el tenis, que al parecer es el preferido del videojugador casual. Uno de los títulos que se mostraron y que aún no estaba disponible en las tiendas fue la primera versión de **Metroid** para Wii. ¿Qué más podemos decir de este juego, que no hayamos comentado? Para este momento muchos ya lo tendrán en sus casas y sabrán que es uno de los mejores títulos que se han desarrollado hasta ahora para el sistema. **Mario Strikers Charged** también estuvo presente en Panamá alegrando a la audiencia, a diferencia de FIFA; este es el "pambol" llevado al extremo, con el plus de que podemos jugarlo *on-line*. Para cerrar con broche de oro lo presentado tenemos al personaje más famoso de los videojuegos: **Mario Bros.** en **Super Mario Galaxy**, que fue la estrella del evento. Un título que renueva el modo de juego en cuanto a aventuras re refiere. El manejo del control en los escenarios de cabeza nos da una nueva perspectiva de lo que Shigeru Miyamoto tiene en mente para los desarrollos de la compañía. En este caso es sólo un mes el que tenemos que esperar para tenerlo en nuestras manos, pues recordemos que el lanzamiento es el 12 de noviembre.

Muy buen trabajo

Queremos despedir este reporte felicitando a la gente de Nintendo y Latamel por la realización de este importante evento. Es la primera vez que se hace algo así y tenemos que decir que el esfuerzo y dedicación de todos los organizadores fue de admirar. Seguramente habrán tenido detalles que les dejaron experiencia para futuras ediciones de NEX, pero así se inicia y así se aprende. Gracias a ellos por la atenta invitación a Club Nintendo y nosotros les decimos que haremos lo nuestro para seguir apoyando estas iniciativas que hacen crecer a Nintendo. Saludos a la gente de Panamá, que fue muy buena onda, y les comentamos que nos veremos muy pronto en el Electronic Game Show 2007.

NEX 2007





WWW.CHIMBO.COM.MX
CHIMBO
premium
Envía un SMS con cnpremium al 44000
Por ejemplo: cnpremium al 44000
Costo $30.00 IVA incluido
incluye: tono, salva pantalla, fondo, menú
amarillo
azteca
bat
felix3
concierto
dragon
felix2
felix4
tortugas
auto
garf
domo
gar5
mecar
moto
elastico
mole
fuego
wyland
leo
den
mike
raph
Salvapantallas
loco
carrosf1
cavernas
tortu1
gusano
barspin
victoria
piggy
tanque
Envía un SMS con cnanima al 33000
Por ejemplo: cnanima al 33000
Costo: $15.00 IVA Incluido*
videos
Costo: $15.00
abuela
rap
warstars3
ranas
f1
blackjo
ninjacode
cuidado
menson
kilbil
tarzan
tesoro
Envía un SMS con cnvideo CODIGO al 33000
Por ejemplo: cnvideo al 33000
Tu celular debe reproducir video y tener acceso WAP para descargar
juegos
top ten
Envía un SMS con cnjuego al 44000
Por ejemplo: cnjuego al 44000
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Pocket Bowling
Solitaire
Sudoku
carreras
Motocross
accion
Titan
TNT
deportes
Atomic Skater
aventura
Dolphin
destreza
tonos
Politono
Envía cnpoly CODIGO al 33000
Monofónico
Envía cntono CODIGO al 33000
Monofónico Digital
Envía cntonal CODIGO al 33000
Lo más Pedido
Celestial/RBD celestial
Te lo agradezco/Alejandro Sanz agradezco
Si me besas/Lola besas
Las de la intuición/Shakira intuicion
Alucinado/Yahir alucinad
Bella Traición/Belinda traicion
Nena/Miguel Bosé y Paulina Rubio nena
Bendita tu luz/Maná tuluz
Como yo nadie te ha amado/Yuridia comoyo
Manda una señal/Maná manda
Sueños Rotos/La Quinta Estación suenosrotos
cambiando
Me cambió/Allison mecambio
Ayúdame/Paulina Rubio ayudame
Sweet Child O'Mine/Gun's and Roses sweetchild
Lily Allen/LDN ldn
Top Inglés
Beautiful Liar/Shakira Beyonce liar
Girlfriend/Avril Lavigne girlfriend
Je N'Ai marre/Alizee marre
Under the bridge/Red Hot Chili Peppers thebridge
Candy Man/Cristina Aguilera candyman
Rudebox/Robbie Williams rudebox
Famous Last Words/My Chemical Romance lastwords
Makes me wonder/Maroon 5 makes
Stars are blind/Paris Hilton stars
TOP TEN
Dímelo/Enrique Iglesias dimelo
Te voy a perder/Alejandro Fdez aperder
Narcisista por excelencia/Panda narcisista
Todo cambió todocambio
Intocable/Aleks Syntek intocable
Luz sin gravedad/Belinda gravedad
Duele amarte/Reik amarte
Baila mi corazón/Belanova micorazon
Pégate/Ricky Martin pegate
Prisionero/Miranda prisionero
Timbiriche
CANCION CODIGO
Mírame mirame
Corro, vuelo me acelero corrovue
Con todos menos conmigo contodos
Besos de ceniza besoscen
Soy un desastre desastr1
fondos
Costo: $15.00 IVA Incluido*
Envía un SMS con cnfondo al 33000
Por ejemplo: cnfondo al 33000
con25
conver5
elche7
balones
deadsmile
con21
tigre
orangutan
motogp
imntheroes
tonos reales
Suena diferente, Suena Divertido
Tono Real CÓDIGO
Contesta chiquita chiquita
O algo así algoasi
Wey contesta fresa
Osea, contesta no? barbie4
dame mas gasolina gasolina
contesta ese ese
contesta chico! cubano
Tono Real CÓDIGO
Las mañanitas cumple
Contesta! histerico
Joven ahí le hablan joven
borracho tarareando borrachos
Yo tuve un sueño! luther
Contesta manita! manita
Hay mijito! mijito
Envía un SMS con cnreal CODIGO al 33000 Por ejemplo: cnreal fresa al 33000
Costo: $15.00
Tono Real CÓDIGO
Niña si no contestas!!! nina
Pimpinela en el teléfono pinpinela
Angel Vs. Diablo angvsdia
Eres super X barbie2
barbie5
Safo! Contesta safo
carpintero
Dónde estas? desgraciado
Lleve naranjas! frutero
Contesta Memin! memin
Oye pare
Si, 45 el tel suena (policia) policia
NUEVO
Tono Real CÓDIGO
Alarma de emergencia alarma
Hombre eructando burp
Guerra de las galaxias warstar
Voz de Wookie wookie
Carcajada risa
Shu bi du (coro cantando) shubidu
Alarma de Carro caralarm
Caja registradora registradora
Tono Real CÓDIGO
Cajita musical cajita
Corneta de barco corneta
Descarga de baño flush
Efectos de caricatura caricatura
Platos rompiéndose platos
Reloj Cucú cucu
Resorte saltando resorte
Silbato de tren tren
Sirena de policía sirena
Sonido de disparo disparo
Sonido de payaso payaso
Sonido Shwing shwing
Vidrio rompiéndose vidrio
telcel



Electronic Arts está apoyando al Wii de Nintendo con prácticamente todas sus franquicias, y su popular juego de simulación The Sims no podía quedar fuera de la plataforma más innovadora del mercado; pero para que su llegada fuera más que una simple adaptación, se han replanteado varios elementos y otros se han diseñado en exclusiva para esta versión de Wii, que recibe el nombre de My Sims; simplemente han renovado el concepto original del juego, ofreciendo algo totalmente diferente, una experiencia única de la que a continuación te platicaremos.

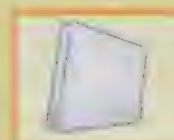
El momento de iniciar una nueva vida ha llegado

Una nueva fórmula

Suponemos que casi todos ustedes conocen los juegos de **The Sims**, es más, en este mismo número, en la sección de Previos, les hablamos de otro título de esta serie... pero por aquello de las dudas, les vamos a platicar brevemente cuál es el concepto del juego. Tienes que guiar a unos seres llamados **Sims** dentro de un mundo virtual, para que gracias a tus decisiones ellos puedan tener una vida placentera en todo sentido. Hasta aquí como que no suena muy emocionante, ya que tú no tienes control total sobre tus personajes, ya que ellos pueden decidir lo que mejor les convenga en determinadas situaciones.



Por todo lo anterior, este juego no era para todos los jugadores, ya que no siempre les gusta la idea de no interactuar tanto con los personajes; por fortuna, todo esto ahora sólo es cosa del pasado, porque para **My Sims**, la principal preocupación fue que el producto pudiera ser disfrutado por cualquier tipo de persona, no importando su género o su edad; la diversión será la misma, gracias a los cientos de actividades que puedes realizar, puedes elegir pasar tu día jugando, o trabajando, lo que al final va a definir la personalidad y las amistades de tu Sim dentro del juego.



Compañía: **EA**
Desarrollador: **EA**
Categoría: **Simulación**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-4**

El mundo visto con otros ojos

Para lograr lo anterior, lo primero que tenían que hacer era cambiar el estilo de los personajes que se usaban, y así fue, de manera que ahora ya no veremos modelos "reales", sino en esta ocasión a personajes parecidos a los **Mii** de Nintendo, lo que de entrada resulta más atrayente; pero a esto hay que agregarle que el diseño de su vestimenta es mucho más colorido que en versiones anteriores, además de que existen decenas de accesorios que hacen a cada Sim único. Este cambio, aunque enorme, no es el único que ha tenido la serie en su arribo a Wii, también lo ha hecho el mundo donde vas a "vivir".



Para llevar un control adecuado de tus actividades, recuerda ver el reloj; así sabrás si es el momento correcto para realizarlas.

En los títulos pasados, sólo podías modificar tu **Sim** y llegar a una ciudad ya estructurada, donde a lo mucho se cambiaba el nombre de la localidad para que no te sintieras como un extraño, pero nada mayor que eso. En cambio, en **My Sims**, tú vas a poder diseñar tu comunidad a tu antojo; si quieres edificios pequeños, altos, cuántas zonas verdes existirán, en fin, algo así como si fuera un **Sim City** pero no tan complejo en cuanto a las herramientas, de manera que para poner una casa no te tardes un día entero,si no que con solo indicar dónde la quieres es más que suficiente.





Ser sociable tiene sus ventajas

Una vez que tengas tu **Sim**, tu casa y tú ciudad perfectamente diseñados, es momento de que comience el verdadero juego; debes recorrerla de principio a fin, buscar actividades que te mantengas ocupado... pero eso sí, no debes enfocarte en sólo las diversiones como el parque si no que, también tienes que buscar labores más provechosas, o lo que es lo mismo, un trabajo; de eso dependerá que tengas una buena estancia en el pueblo, y que puedas tener acceso a ciertos lujos o pasatiempos.

Ahora bien, otro aspecto importante es que convivas lo más que puedas con tus vecinos, no que estés todo el día detrás de ellos, pero sí que se note una unión; si lo haces, habrá más actividades en la ciudad, además de que puedes obtener alguno que otro regalito; por otro lado, si nada más no sales de tu casa o rara vez cruzas palabras con alguien más, poco a poco los habitantes comenzarán a buscar nuevos horizontes, dejando desierta tu villa; así que ya sabes: aprende a convivir si no quieres quedarte solo, si no quieres que tu pueblo parezca isla deshabitada, debes hablar.

El secreto está en el control

Gran parte del cambio en este juego es gracias al Wiimote, y es que todas las acciones, como las que te hemos platicado, o sea, diseñar tu personaje y la creación de la ciudad, se realizan mediante el control de Wii, más o menos como si estuvieras diseñando a un **Mii**; con esto te puedes dar una idea de lo sencillo que es, además de que en el momento que quieras lo cambias si no te gusta, o puedes modificarlo sin ningún problema, teniendo cada día un *look* diferente.

Cuando enfocas la construcción de tu ciudad, puedes cambiar el ángulo de visión para saber de qué lado le hacen falta detallitos al inmueble, lo cual parece no tener mucha importancia; pero si quieres tener una ciudad con bastantes edificios y casas, debes aprender a combinarlos, de manera que la puerta trasera de una casa no dé justo a la pared de otra, en pocas palabras, tienes que lograr una armonía en tus construcciones, para que disfruten del pueblo.





El juego ofrece tantas opciones en la creación de Sims, que puedes organizar una fiesta de disfraces.





Viaja con tu ciudad

Esta gran transformación de **The Sims** no podía quedarse sólo en el Wii, así que también llegará una versión para el Nintendo DS, en pocas palabras, para los sistemas más revolucionarios del mercado. En esencia el juego se va a desarrollar exactamente como te hemos contado hasta ahora, pero es en el *gameplay* donde radicará la principal diferencia, obviamente porque en esta versión de NDS se utiliza el *Stylus* en lugar del Wiimote, así que si ya tienes experiencia haciendo diseños en juegos como **Mario Kart DS**, no vas a tener complicaciones en realizar tus primeros modelos de ropa.



El estilo gráfico en NDS es sumamente bueno, lógicamente no tiene la misma definición que en Wii, pero es un problema menor para un juego tan completo y con tantas opciones como **My Sims**. La pantalla táctil nos muestra a nuestro personaje recorriendo las calles de la ciudad, y en la superior vemos el cielo y una especie de indicador de tiempo, al cual debemos poner bastante atención si es que queremos llegar puntuales a nuestras citas o no perdernos de eventos importantes.



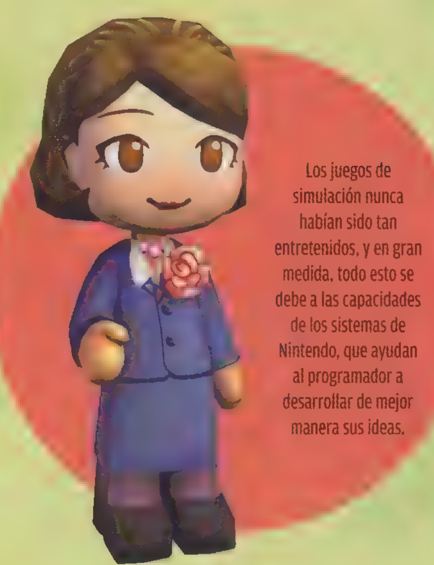
Recuerda visitar otros pueblos, tienes varias formas para hacerlo, una de ellas es viajando en un bote, o si prefieres puedes caminar.



¡A vivir!

No importa qué versión elijas de **My Sims**, ambas son excelentes, y te garantizamos horas de diversión; es un título que sabe balancear muy bien la diversión con la simulación, de manera que hayas o no jugado un **The Sims** antes, vas a pasarla muy bien. Si eres fan de **Animal Crossing**, te podemos decir que a pesar de que comparten muchos aspectos, **My Sims** tiene una identidad, y eso lo notas a los pocos minutos de juego; no se siente como un "clon" ni nada por el estilo, es, como ya lo comentamos, una evolución al concepto de The Sims, y lo mejor de todo es que se da sólo en las consolas de Nintendo, que como ya es costumbre, son las que buscan renovar la industria; simplemente debes vivirlo.





Los juegos de simulación nunca habían sido tan entretenidos, y en gran medida, todo esto se debe a las capacidades de los sistemas de Nintendo, que ayudan al programador a desarrollar de mejor manera sus ideas.

RANKINGS



MASTER: 8.5

Lo he comentado varias veces: los títulos de **The Sims** siempre se me han hecho de lo más aburridos: eso de estar horas frente a un monitor como simple espectador, presionando ocasionalmente los botones del control no es ni remotamente mi idea de diversión. Pero **My Sims** es diferente. Precisamente tomando en cuenta lo que acabo de escribir, se concibió este título, que aunque no llega a tener la magia de **Animal Crossing**, sí resulta muy divertido, y sobre todo absorbente, gracias a todos los retos y actividades que incluye; lo recomiendo para todos a los que les gusta relajarse después de un largo día de obligaciones.



CROW: 8.0

Electronic Arts le está sacando provecho al concepto de las figuras personalizadas de Nintendo para darle un enfoque diferente a sus juegos, como ocurrió en **Fifa 08** y ahora con **My Sims**, que se trata de una versión lite de **The Sims**, con detalles menos exigentes y opciones más divertidas para que sea disfrutado por grandes y chicos, ya que es atractivo para los pequeños jugadores y novedoso e interesante para los veteranos. El estilo de los personajes se asemeja a los **Mii**; no obstante, estos Sims son aún más personalizables, así que podrás darle rienda suelta a tu imaginación.



PANTEÓN: 4.0

Para ser sinceros, no me agrada el hecho de que sigan sacando más juegos de la serie **Sims**; no importa que traten de disfrazarlo, siguen exprimiendo una franquicia que ya tiene bastantes títulos y desde mi punto de vista no están ofreciendo alguna innovación que lo amerite. No puedo recomendar este título con la misma facilidad con la que lo haría con un **Resident Evil**, un **Zelda** o un **Mario Kart**, pues está enfocado a un público demasiado específico; si no eres un gran fan de la serie, te recomiendo que le des una buena checada antes de invertir tu dinero.

1 10



COME BIEN

Agarra la fiesta cuando se te antoje.

¿DÓNDE ES LA FIESTA?®

THE BLACK EYED PEAS

PARA BAJAR MÚSICA, TONOS, IMÁGENES Y VIDEOS ENTRA A:

WWW.DORITOSFIESTA.COM.MX



Promoción válida en la República Mexicana. Vigencia de la promoción del 16 de Julio al 31 de Diciembre del 2007.
Mayores informes en www.doritosfiesta.com.mx

Super Mario Bros. 2 NES

Repetir una vez más la historia de cómo **Yume Kojo: Doki Doki Panic** fue convertido en **Super Mario Bros. 2** para nuestro continente, sería poco interesante, pues si eres asiduo lector de Club Nintendo, ya conoces al derecho y al revés dicho evento. Mejor te decimos que por fin este divertido juego está disponible para ser descargado para tu Consola Virtual en tu Wii. Como sabrás, esta es la segunda aventura de **Mario** para el NES (en América, obviamente), y dado que el engine es de otra franquicia, tiene un *gameplay* y elementos muy distintos en comparación con el primer **Super Mario Bros.** Ahora **Mario** viene acompañado por la bella **Peach**, su miedoso hermano **Luigi** y el irónicamente fuerte **Toad**. Cada uno posee habilidades diferentes, pero comparten los mismos movimientos básicos. Aunque es posible que un personaje sirva mejor para ciertas situaciones (como usar a **Peach** para flotar sobre los abismos o a **Toad** para excavar más rápido en la arena), es cuestión de gustos y reto personal el pasar una etapa con tu personaje favorito. Una diferencia notable es que ahora no eliminas a los enemigos cayéndoles encima, sino que los puedes usar como si fueran plataformas (con sus excepciones, claro está). Tanto la mayoría de los oponentes, como los vegetales que encuentran en tu camino (y otros ítems), pueden ser levantados para que los traigas y arrojes cuando quieras; de esta forma puedes atacar y realizar varias tareas como llevar bombas o apilar bloques para alcanzar lugares altos.

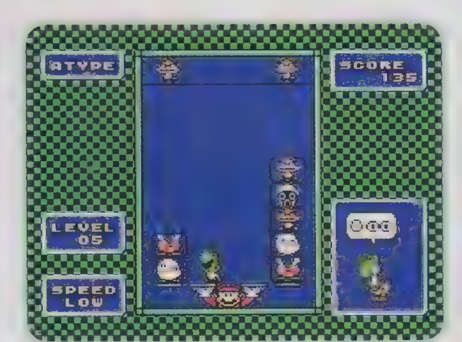


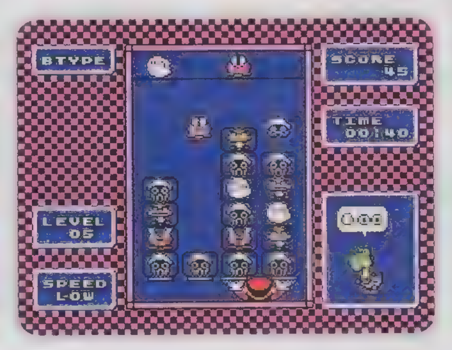


Yoshi NES

Yoshi fue lanzado para nuestro continente en 1992 y aunque no fue exactamente un exitazo, tuvo un buen número de seguidores gracias a su entretenido *gameplay*. Se trata de un puzzle en donde controlas a **Mario** o a **Luigi**, quienes deben evitar que se apilen demasiados bloques que contienen monstruos antes de que lleguen a la parte superior de la pantalla; para lograrlo, necesitan girar las columnas para ir acomodando las piezas conforme van cayendo. El chiste es tener varios bloques del mismo tipo seguidos entre dos cascarones de huevos de **Yoshi**; una vez que esto pasa, el huevo se unirá para formar un **Yoshi**, eliminando a los enemigos que estén en su camino. Mientras más grande sea la cadena de piezas, mayor será la puntuación que obtendrás al juntar el huevo.

Para ser sinceros, **Yoshi** no es uno de esos juegos que son obligatorios; te divierte por un rato, pero difícilmente tiene el *Replay Value* que otros títulos del mismo género como **Tetris Attack** o **Dr. Mario**, por ejemplo. No obstante, es muy recomendable por su *gameplay*, el cual es más o menos adictivo. El detalle que sí puede llegar a hartarte es que el área de juego es muy limitada en comparación con otros puzzles, de manera que si no reaccionas rápidamente, serás sepultado por los bloques que van cayendo. Como siempre, la mejor opinión es la tuya, de modo que te recomendamos que lo pruebes antes de descargarlo si tienes la oportunidad, para que vayas a la segura.



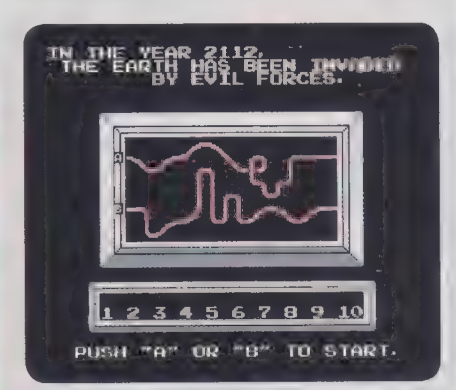


Mach Rider NES

En 1985 Nintendo nos presentó esta interesante propuesta que nos transporta al mundo futurista del año 2112, en donde tú tomas el papel de **Mach Rider**, quien debe patrullar los caminos buscando sobrevivientes y acabando con los **Quadrunners**, viciosos motociclistas que siembran el terror en los caminos. Este juego era relativamente complejo comparado con otros similares de la época, pues podías conducir y disparar al mismo tiempo, además de que cambiabas las velocidades de tu moto al presionar arriba y abajo en el Control Pad. La acción es muy rápida y requiere de muy buenos reflejos para poder triunfar en las complicadas pistas; además contiene varios modos entre los que destaca uno donde puedes crear tu propio circuito.



Mach Rider es toda una joya difícil de encontrar hoy en día, lo que hace más recomendable tener este juego en la Consola Virtual. A pesar de que no tuvo secuela oficial (sólo la versión Vs., en donde se puede apreciar el aspecto del protagonista), se piensa que el estilo de **Mach Rider** fue la inspiración y base de **F-Zero**, con sus rápidas carreras futuristas. Este singular título tiene su reconocimiento como uno de los trofeos en **Super Smash Bros. Melee**. Una cosa que nos pasó por la mente fue que si la gente de Nintendo fue a su vez inspirada por la cinta apocalíptica **Mad Max**, en donde pandilleros motociclistas aterrorizan los caminos devastados de Australia.



Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting SNES

Capcom sorprendió al mundo cuando trasladó su gran hitazo de Arcadia, **Street Fighter II: The World Warrior**, al SNES; por fin podíamos lanzar Hadokens y competir con nuestros amigos en este divertido juego en nuestros hogares, pero cierto es que nos quedamos con las ganas de poder elegir a los cuatro jefes como en **Champion Edition**. Después de las horrendas versiones piratas conocidas como "*Magic*" o "*Alphas*", Capcom decidió hacer su propia evolución del concepto con **Hyper Fighting**, en donde ya se podían lanzar poderes y ejecutar movimientos en el aire, pero con restricciones para que todo fuera balanceado. Adicionalmente, se incrementó la velocidad del *gameplay* (de ahí lo de **Turbo**) y se contaba con todas las bondades de los **SF** anteriores, como elegir al mismo personaje y a los cuatro jefes. En 1993, nuestros SNES vieron la llegada de este gran juego para llevar a un nuevo nivel la reta casera, y en 2007 podrás recordar aquellas viejas glorias en tu Consola Virtual. Te recomendamos ampliamente el control clásico para **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting**, pero también puedes jugar sin problemas con el de Nintendo GameCube. Sabemos que también salió **Super Street Fighter II: The New Challengers**, pero hay quienes opinan que los valores son mejores en la versión **Turbo**; en gustos se rompen géneros… y costillas, ¡así que prepárate para las batallas de **Hyper Fighting** e invita a tus amigos, pues este es un título que definitivamente no te puedes perder!





Wave Race N64

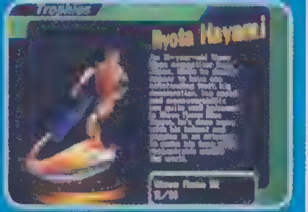
El Nintendo 64 debutó en 1996 y uno de sus primeros títulos fue la secuela de **Wave Race** para Game Boy, el cual simplemente se llamó **Wave Race 64**. Cuando jugamos por primera vez esta divertidísima opción, no podíamos creer lo que había hecho Nintendo; ¡el agua era lo más realista que jamás habíamos conocido en cualquier videojuego! Realmente fue un sentimiento especial el competir con nuestras motos acuáticas en **WR64**, pues los valores están muy bien cuidados y te ofrecían una experiencia como pocas veces se había visto. Obviamente a la fecha ya salió la secuela y muchos otros títulos similares, pero ninguno nos sorprendió tanto como lo hizo **Wave Race 64** en su momento. Es como la primera vez que jugamos **Super Mario 64**, **Street Fighter II** o **Wii Sports**. **Wave Race 64** es un juego totalmente recomendable por su excelente *gameplay* y divertidos modos de juego. Más allá de sólo llegar en primer lugar, también tienes que pasar por el lado correcto de las boyas que se encuentran en varios sitios de cada circuito; si eres lo suficientemente hábil, podrás ejecutar acrobacias aéreas y obtener puntos y turbos para sacar ventaja a tus competidores. Si buscas una buena opción para cuatro jugadores y sigues apreciando los clásicos, no puedes dejar pasar la oportunidad de añadir este juego a tu colección Nintendera.





Mach Rider y **Wave Race 64** son sólo algunos de los trofeos que puedes conseguir en **Super Smash Bros. Melee**; no cabe duda que su reconocimiento es muy bien merecido.



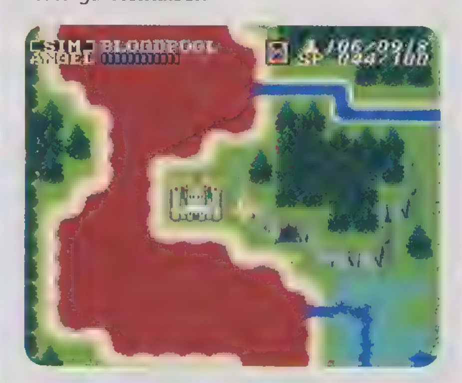


Act Riser SNES

El legendario SNES vio toda una avalancha de clásicos y juegazos que siguen siendo recordados con admiración por su genialidad y magnificencia. Uno de ellos es **ActRaiser**, un gran título que apareció en 1991, el cual nos presentaba un concepto bastante interesante y combinaba dos estilos de juego: acción en 2D y simulación para ofrecer una experiencia digna de un dios, literalmente. En **ActRaiser** tomas el papel de **The Master**, quien es una deidad con gran poder y tiene un acérrimo enemigo de nombre **Tanzra**. Según la historia, **Tanzra** envió a sus **Guardians** para pelear contra su eterno rival, quien quedó muy herido y se retiró a su palacio sobre las nubes para curarse. Mientras tanto, **Tanzra** dividió el mundo en seis regiones e hizo que mucha gente tomara el camino de la maldad, debilitando considerablemente a **The Master**. Ahora, con la ayuda de su fiel ayudante **Angel**, **The Master** planea devolver a la gente la fe en él y librar al mundo de **Tanzra** de una vez por todas.



ActRaiser se juega con vista de lado en 2D cuando **The Master** toma forma física en el mundo; en este modo avanzas destruyendo a tus enemigos y a un jefe final para poder regresar a tu palacio en las nubes. En el otro modo controlas a **Angel** para eliminar a los monstruos e indicar a la gente cuáles son tus designios; no creas que se trata de una simulación al nivel de **Sim City**; es bastante sencillo y no tendrás problema alguno con comandos complicados. Curiosamente, en Japón **The Master** se llama **God** y **Taznra** es **Satan**; como podrás imaginarte, Nintendo de América optó por quitar ésta y varias referencias teológicas para evitarse problemas; a muchos no les iba a parecer ver a Dios ser derrotado por un simple demonio en el modo de acción… bueno, de cualquier manera, sigue siendo un gran juego y la temática es una clara alegoría a la religión. ¡No puedes dejar de descargar **ActRaiser**!



PREVIO

Nanostray 2

Shin´en

NINTENDO DS

Si hay un género que ha perdido fuerza con el paso de los años es el de los shooters, y no nos referimos a juegos tipo **Medal of Honor** o **Golden Eye 007**, sino a aquellos donde controlabas a una pequeña nave e ibas disparando a flotillas de enemigos, todo desde una perspectiva superior o de lado. Vaya que hacen falta en el catálogo de cualquier sistema, pero por fortuna, en los próximos meses podremos disfrutar de la secuela de uno de los mejores exponentes del género para sistemas portátiles... obvio es que nos referimos a **Nanostray**.

Regresando los días de gloria



La primera entrega no sólo mostró que este estilo tiene todavía mucho que dar, sino que al mismo tiempo dejó claro que las capacidades del Nintendo DS siguen siendo explotadas de manera inteligente; pueden darle nueva vida a géneros clásicos. El *gameplay* se presenta de la misma manera, es decir, para mover a nuestra nave usamos el Pad, y para disparar, los botones, o sea, las cualidades táctiles no se usan todo el tiempo, lo cual es un acierto, ya que existen juegos donde por querer forzar el uso del *Stylus*, terminan volviendo frustrante o repetitiva la aventura.

Pasando a lo que son las misiones, se han combinado los tipos de vista que mencionamos en la introducción, o sea, habrá momentos en los que debas ver todo desde arriba, y otros en los que todo será en side scroll; el tipo de visión dependerá de los objetivos que debas cumplir o del escenario en el que estés jugando. Hubiera sido muy buena idea que el cambio fuera manual, es decir, que nosotros decidiéramos cuál toma usar, pero bueno, el título aún no saldrá por lo que queda la posibilidad en el aire.





Toda la acción se va a realizar en la pantalla superior; debemos decir que la cantidad de enemigos que aparecen en escena es asombrosa; decenas de formaciones que buscan derrumbarte, todo un reto a tu habilidad, ya que conforme vas avanzando, los disparos en contra serán más constantes y sobre todo inesperados; en este aspecto es muy parecido a **Ikagura** de Nintendo GameCube, ya que el grado de dificultad que alcanza no te va a permitir parpadear un solo momento, por lo que tal vez pierdas muchas naves antes de pasar los últimos niveles.

Un nuevo reto



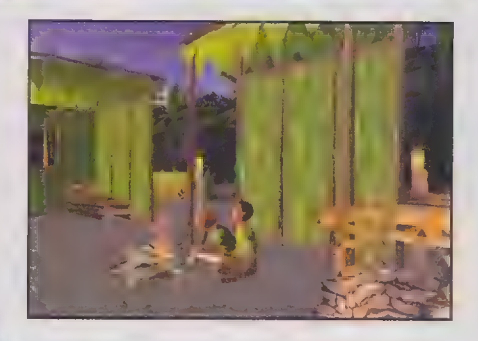
La pantalla táctil se va a usar para verificar el estado de la nave, de tus armas, y de la misión, así que no olvides revisarla siempre que puedas para tener una idea más clara de la estrategia que debes emplear. El primer **Nanostray** es todo un juegazo, y esta segunda parte apunta en la misma dirección. Esperemos que no nos defraude, y que reviva los años 90 donde este género era rey.

The Sims 2: Castaway

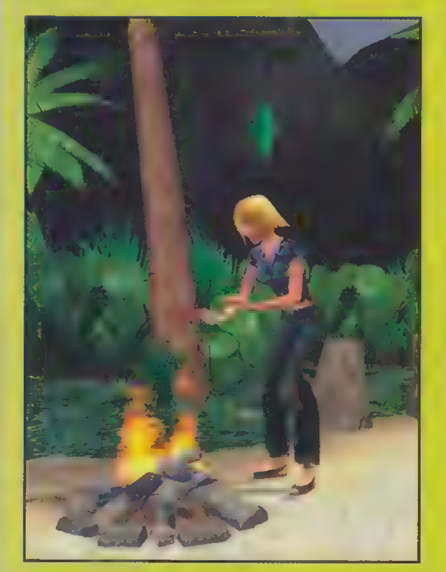


Electronic Arts

Si existe una franquicia que se ha explotado hasta el cansancio con secuelas, actualizaciones y demás, es **The Sims**. Desde su aparición en el mundo de las computadoras, a comienzos de la década, se volvió todo un fenómeno de la industria, no al grado de **Pokémon** o **Street Fighter**, pero ha estado muy cerca de ellos. Todo su éxito radica en simular acciones de la vida diaria; la primera versión tenía como reto llevar una vida perfecta, utilizando a un Sim, que no es otra cosa que un personaje creado a nuestro gusto, que interactúa en un ambiente virtual previamente diseñado... pero obvio que con el tiempo, esto debía cambiar, ya que de lo contrario, sería bastante aburrido que cada nueva aventura fuera simplemente cambiar de trabajo, de casa o de amistades.



Una vida completa

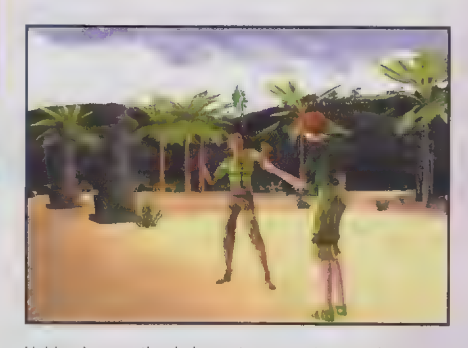


Ver cómo los personajes que creamos se paseaban por diferentes habitaciones, iban al trabajo o la escuela y después dormían... perdía su encanto rápidamente, por lo que para conservar la emoción, se tenían que plantear nuevos retos o actividades, y fue así como surgieron las secuelas y actualizaciones, en las que nuestros Sims podían hacer de todo, como conseguir novia, casarse, ir a casinos, organizar enormes fiestas, ser infieles a sus parejas, tener mascotas... en fin, estos personajes virtuales han tenido una vida con muchas experiencias.

De entre todo lo anterior, pocas son las tareas o situaciones que no han realizado, pero parece que EA está decidido a que vivan al máximo, y una muestra de ello es **The Sims 2: Castaway**, donde los Sims vivirán una aventura que no se esperaban. Resulta que varios personajes tomaron un vuelo para salir de vacaciones y relajarse del estrés de la vida diaria, pero pasó todo lo contrario, porque su avión sufrió una descompostura y tuvo que aterrizar de emergencia en una isla desierta, y es en este lugar donde van a tomar lugar los hechos en esta nueva aventura.

Sólo con tu instinto

Cuando reaccionas después del accidente, te das cuenta de que no tienes nada para sobrevivir más que tu inteligencia e instinto, y con sólo esas dos herramientas debes buscar la manera de hacerlo en la isla. Lo primero es buscar un lugar para refugiarte... y como debajo de una palmera o atrás de una roca no es nada seguro, tienes que construir una vivienda, y para dicha actividad puedes usar ramas, hojas, lianas, todo lo que veas a tu alrededor; una vez que hayas terminado, debes ocuparte en otras cuestiones, como encontrar alimento, que no será nada fácil, sobre todo si te pones de exigente... pero bueno, tal vez los cocos a diario no sean tan malos, así hasta tu Sim bajará unos kilos y se pondrá en forma, bueno, eso si combinas tu alimentación con alguna otra actividad.



Hablando se entiende la gente, y para tener todo perfecto en la isla, debes llevarte bien con tus compañeros.

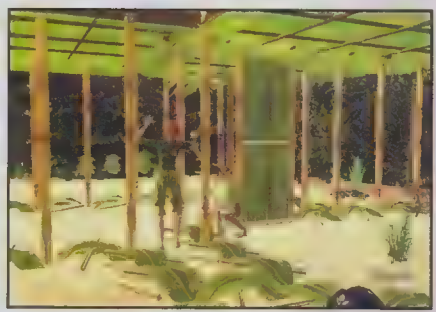
La esperanza nunca muere

Después de tener alimento y un lugar para protegerte de las inclemencias del tiempo, el siguiente paso es explorar la isla, así podrás encontrar materiales que puedes usar para mejorar tu situación; pero tu búsqueda también te llevará a otros **Sims** que, al igual que tú, están perdidos; para que se unan a ti debes cumplir ciertos requisitos como construir puentes o llegar a ciertas zonas secretas, pero vale la pena, ya que así es más sencillo repartir labores y cuidarse entre todos, de tal forma que en lo que uno está cortando troncos, tú puedes ir armando una choza o explorando la isla.

La salida de este título está planeada para finales de año, y será una buena variante para las historias ya vistas en esta serie, pero sólo eso, de modo que si no ofrece algo más en estos meses, será un juego solamente para los veteranos de **The Sims**, lo cual como que no suena muy bien y mucho menos después de ver **My Sims**, donde este concepto realmente evoluciona, pero bueno, sólo el tiempo nos dirá qué ocurrirá en un futuro, pero ojalá que sí se le dé un giro completo, pues de lo contrario, hasta los fans se pueden quejar de esta situación.



Para poder alimentarte, deberás tratar de todo, desde la recolección hasta la pesca, como se ve en la foto.



Construir tu casa lleva tiempo, pero al final te va a proteger de las inclemencias del clima, como la lluvia.

Electronic Game Show 2007

El evento de videojuegos más grande del continente

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

Toma el control 2007

[illegible]

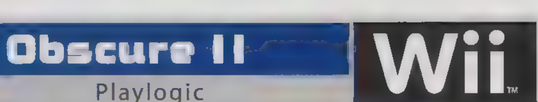
Nos vemos en el EGS 2007

[illegible]



[illegible]





Los juegos de terror como que han estado un poco escasos en fechas recientes, quizá en parte porque franquicias como **Resident Evil** se llevan toda la atención y los reflectores; pero aun así hay compañías que se arriesgan en este género, como Nibris con su próximo **Sadness**, y en este caso, Playlogic, con **Obscure II**. La primera parte de este juego salió para PC y otras plataformas, pero tuvo tan buenas críticas que ahora su segunda parte llega a Wii, con la intención de mejorar no sólo los resultados obtenidos, sino incluso de generar nuevas experiencias en los jugadores, que hagan de esta aventura, algo que valga la pena recordar, quizá no como un pionero, pero sí como un buen juego.

El terror invade las escuelas...

No, la frase que encabeza este párrafo no hace referencia al regreso a clases o a los días de exámenes, sino a la historia del juego... aunque bien podría quedar... olvídenlo, ¡ja, ja! El caso de esto es que dentro de la historia, vamos a representar a unos estudiantes que después de varias investigaciones se dan cuenta de que una planta convierte a los alumnos en una especie de monstruos, cuando éstos la consumen en sus alimentos, y como tienen un alto sentido de la responsabilidad, en lugar de llamar a alguna autoridad competente, se dan a la tarea de deshacerse del mal de raíz y hacer que todo vuelva a la normalidad.

Para vivir esta historia, podrás elegir de entre más de cuatro personajes, todos son estudiantes, pero con distintas habilidades; algunos pueden entrar a ciertos cuartos, otros cargar más objetos en su inventario, y así con cada uno de ellos, por lo que el *replay value* se ve bastante beneficiado. La mecánica del juego se basa en la exploración: tienes que recorrer cada pasillo y cada salón de la escuela, buscando armas que puedan ayudarte para terminar con tus enemigos. Pero no creas que todo estará abierto y con una alfombra roja esperando a que llegues, no, muchas veces habrá *puzzles* que resolver antes de poder avanzar.



Para encontrar la salida a esta pesadilla, debes buscar hasta en los lugares menos pensados... todo sea por salvar a tu escuela de la grave situación en la que se encuentra, ¿tendrás el valor de hacerlo?; no te quedes con la duda, y cuando salga Obscure II, descúbrelo.

Controla tu destino

Es lógico que el control de Wii se va a usar para representar las acciones del juego, y aunque no se han confirmado cuáles serán, se puede deducir que para usar las armas como pistolas o bates, se sacará ventaja de la detección de movimiento. Hasta ahora **Obscure II** pinta para ser un gran juego de terror; esperemos que así sea, porque este género necesita de nuevos exponentes, ya que las grandes sagas podrían perder sorpresa en poco tiempo, y estas series, pueden ser la respuesta.

Harvest Moon DS Cute



Natsume

¡Coséchalos ya!

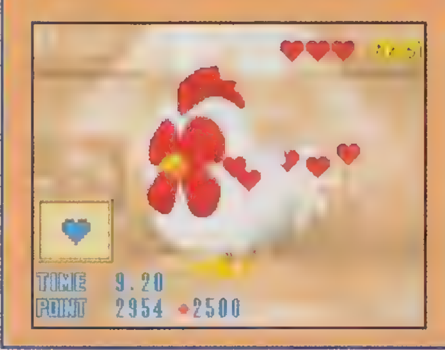
¡Tal parece que Natsume nos quiere inundar con más títulos de **Harvest Moon**! En esta ocasión, nos presenta una aventura para el Nintendo DS en donde se combinan las típicas actividades de granja que conocemos con la búsqueda y exploración de tu mundo para un fin benéfico. A decir verdad, ya nos estamos hartando de la forma en la que quieren disfrazar un juego más de la serie; no importa si en uno debes saltar y en el otro correr, sigue siendo lo mismo en esencia; al menos deberían esperar a que pasara un tiempo más y no lanzarlos juntos.

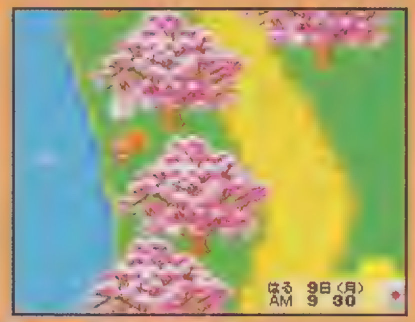


Un buen pretexto

La historia para cubrir la salida de **Harvest Moon** dice más o menos que la relación de la amigable **Harvest Goddess** y la incomprendida **Witch Princess** siempre ha sido de amor-odio desde que tienen memoria, pero nadie se hubiera esperado que la **Witch Princess** lanzaría un hechizo para enviar a la **Harvest Goddess** a otro mundo. Consternada por su acción y en un intento por deshacer lo que había provocado, la **Witch Princess** mandó **101 Harvest Sprites** para encontrarla. Ya sabes lo que sigue después, ¿verdad? Así es, tu deber es encontrar a todos los **101 Harvest Sprites** para poder traer de vuelta a la **Harvest Goddess** mientras procuras mantener funcionando tu granja.

Pues bien, he aquí la trama de **Harvest Moon DS Cute**. No se dio más información más que lo básico: arar la tierra, plantar semillas, regarlas, cosechar, casarte, etc. La verdad es que no estamos de acuerdo con tanto lanzamiento de la franquicia, pues aunque utiliza bien las capacidades del Nintendo DS, sigue siendo un **HM**.





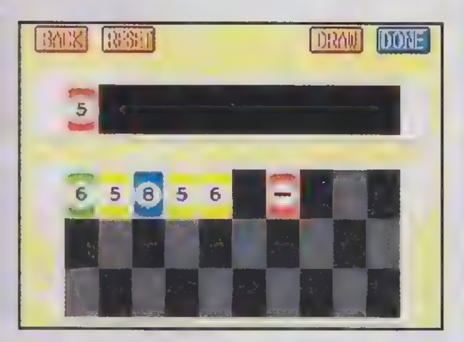
Math Play



Natsume

¡A sumar se ha dicho!

Siguiendo el boom de los juegos educativos como **Big Brain Academy**, Natsume ha decidido traernos una buena opción para descansar de tantos disparos, semillas y compendios. **Math Play** es un divertido título que te ayudará a agilizar tu mente mientras te entretiene. Si andas mal en matemáticas, con **Math Play** podrás ejercitar tu sesera con sus variados modos de juego. El DS es una herramienta muy útil para demostrar que los videojuegos no son sólo violencia, sino que también nos ayudan a agilizar nuestra mente además de divertirnos.



Un buen pretexto

Math Play pondrá tus habilidades pitagóricas a prueba en cuatro distintos modos de juego, cada uno con sus niveles de dificultad para que vayas progresando conforme te vas sacudiendo las neuronas. En su forma más básica, el *gameplay* de **MP** reside en acomodar tarjetas de colores y números para crear ecuaciones, las cuales obviamente deben estar correctas para poderse resolver. Pero no creas que la suerte influye en tus resultados; siendo una ciencia exacta, las matemáticas no pueden ser "engañadas": 1+1=2 y punto. El ir acomodando las tarjetitas con tu *Stylus* resulta más divertido de lo que parece, pues el reto irá aumentando y tu ego no te permitirá que te venza el CPU; una vez que comienzas una partida, es casi imposible dejarla a la mitad.



Lo mejor de todo es que podrás invitar a tus amigos a una buena reta numérica en **Math Play**. Cualquiera puede lanzar un Hadoken, pero no todos son capaces de resolver las ecuaciones más complejas de esta genial opción de Natsume. No te preocupes si tus amigos te salen con pretextos de que no tienen **Math Play** en sus DS; puedes descargarles los datos para una verdadera contienda campal con una sola tarjeta. Ojalá sigamos viendo títulos tan interesantes como éste en un futuro; algo con trivias sería genial. Mientras eso sucede, dale una oportunidad a **Math Play** y cambiará tu forma de ver los números; lo mejor de todo es que no tienes maestros regañones pidiéndote la tarea.

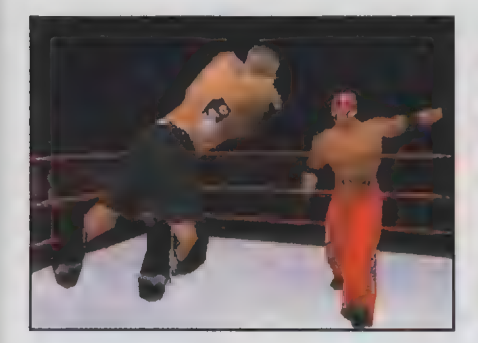
WWE SmackDown vs. Raw 2008

THQ



¡Luchita para llevar!

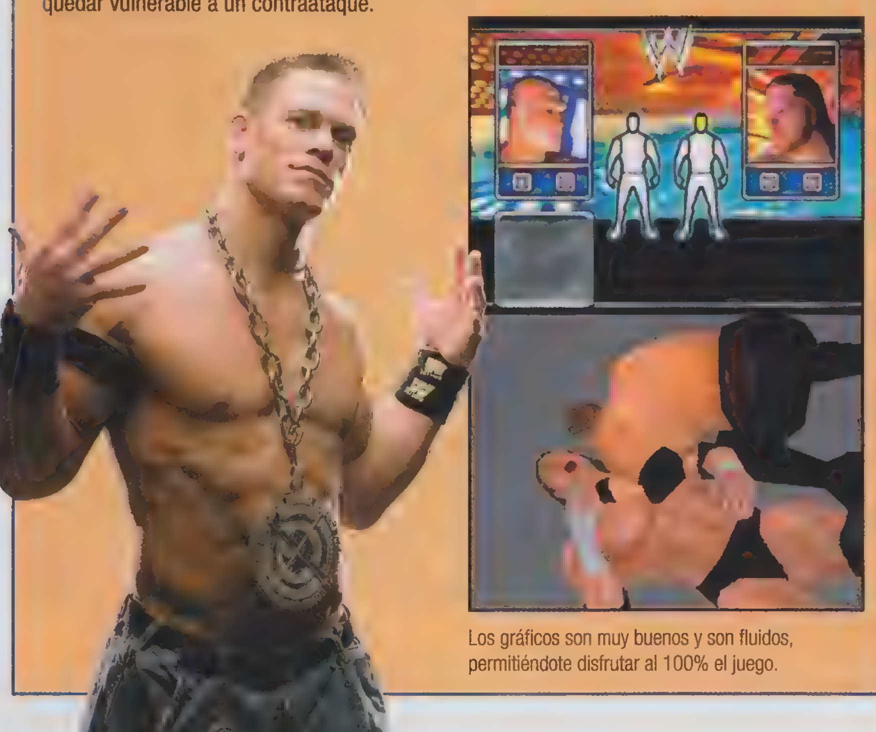
El Nintendo DS es un sistema muy completo y tiene juegos de casi todos los géneros habidos y por haber, pero lo que no hemos visto son títulos de lucha libre. Por fortuna, THQ ha decidido traernos una versión portátil de su próximo éxito, **WWE SmackDown vs. Raw 2008**, para que podamos llevar la emoción de estas rudas competencias adondequiera que nos mueva el viento. De primera vista, el juego es gráficamente genial; tiene muy buenas animaciones y gráficos detallados de cada elemento y personaje, todo en 3D con valores muy bien cuidados. Cada luchador tiene su propio tema e intro característicos; los fans quedarán encantados con **WWE SmackDown vs. Raw 2008** desde antes de que comience la pelea en forma.





Se juega bien

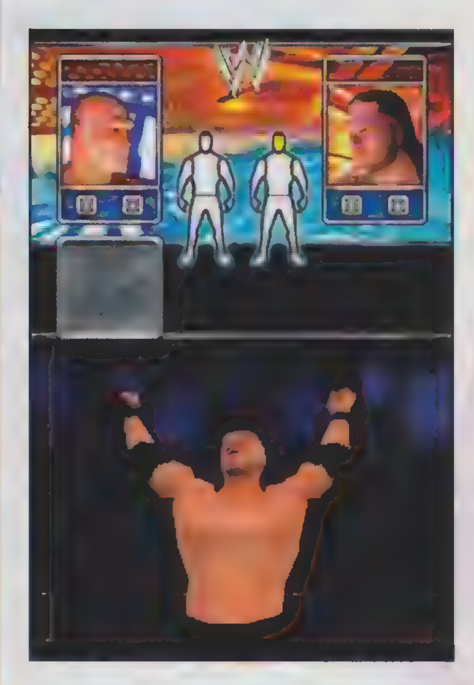
Por su parte, el control es bastante amigable; puedes moverte sin problemas por todo el ring y contar con que tu personaje va a reaccionar justo de la manera como deseas. El *Stylus* te servirá para ejecutar los movimientos y agarres como si fuera una forma simplificada de la versión de Wii. Puedes deslizar el *Stylus* de arriba hacia abajo para azotar a tu oponente en la lona y dar círculos para sujetarlo con fuerza. Esta nueva mecánica de juego puede parecerte complicada, pero realmente no es así; una vez que tengas oportunidad de jugarlo y practicar un rato, notarás que no te toma mucho tiempo acostumbrarte a la movilidad; pero eso sí, debes ser preciso para ejecutar bien una combinación o llave, pues de lo contrario podrías quedar vulnerable a un contraataque.



Los gráficos son muy buenos y son fluidos, permitiéndote disfrutar al 100% el juego.

Valores bien cuidados

La clave de **SmackDown vs. Raw** no es la lucha de poderes, sino la estrategia que emplees en cada combate para ser el vencedor. El juego maneja un sistema no tan complejo para nivelar las situaciones, de manera que no puedes pasarte todo el tiempo utilizando movimientos poderosos para ganar. Por ejemplo, si ves que tu oponente planea golpearte con un devastador ataque, tú puedes cambiar el curso de la pelea al darle un golpe rápido o una patada a distancia para detenerlo en seco. Esto no es nada nuevo en ningún título de competencia, pero definitivamente fue muy bien cuidado para esta versión, de manera que no solamente se trata de ver quién es el más fuerte, sino también quién es el más hábil sobre el cuadrilátero.



No te puede faltar

Adicionalmente, hay varias armas dentro y fuera del cuadrilátero para que las uses en contra de tus adversarios. Al igual que con su hermano mayor de Wii, los programadores no mencionaron nada acerca de las capacidades *multiplayer* de **WWE SmackDown vs. Raw 2008**; esperamos que no vayan a dejarlo en simples encuentros de uno contra uno, pues si la experiencia nos ha enseñado algo, es que mientras más, mejor. No podemos esperar a retar con este entretenido juego. ¿Que si lo recomendamos? ¡Por supuesto! (Niños, no imiten esto en casa).

GALERÍA

La Galería regresa para regocijo de todos los artistas que nos hacen el favor de mandarnos sus obras de arte para compartirlas con toda la comunidad lectora de Club Nintendo. En esta ocasión tenemos una excelente variedad de personajes de las franquicias más populares de los videojuegos, además de uno que otro crossover para darle más frescura a la sección. ¿Qué esperas? Mándanos tus dibujos para que podamos incluirlos en estas páginas y sean admirados por todos.



ARTE DEL MES

Marlene Estefanía Ruiz Chávez. Silao, Guanajuato

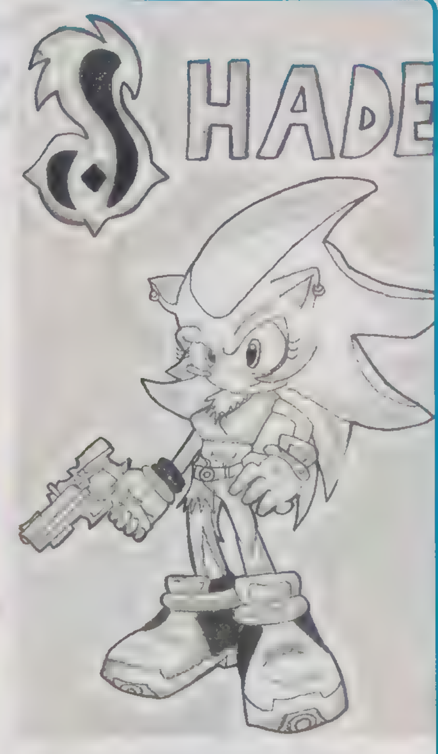
¿Recuerdas los días en los que Sonic y Mario se agarraban del chongo para ver quién era el personaje favorito de los videojuegos? Ese tiempo ya quedó muy atrás y el erizo azul ha cosechado miles de fans; si no nos crees, sólo checa este genial dibujo de nuestra amiga Marlene. ¡Muy buen trabajo!



Erick Pérez García. Estado de México



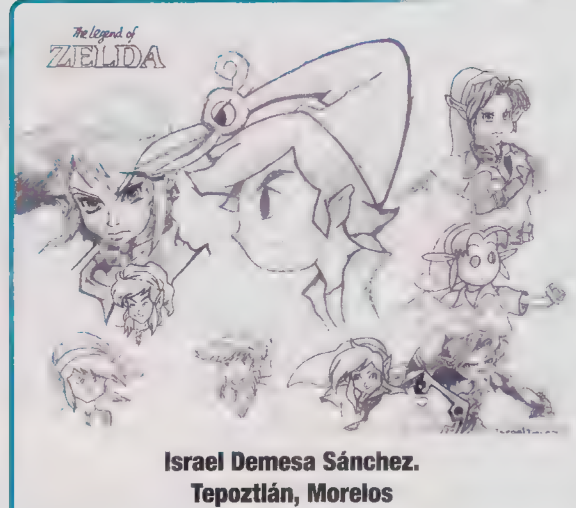
Sara Verón Mena. Puebla, Puebla



Rocío Ariana Orozco Mares. Zapopan, Jalisco

Carla Chin Álvarez.
Guatemala, Guatemala





Israel Demesa Sánchez.
Tepoztlán, Morelos

Stephania Resillas Ramos.
México, DF

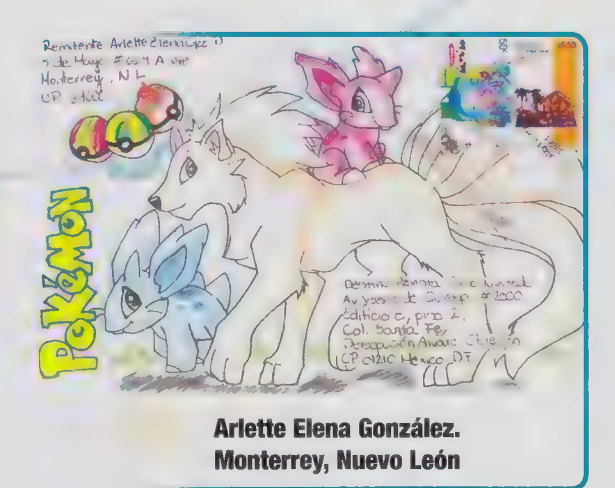
Mario Ernesto Echeverría González.
San Salvador, El Salvador

El color no es sinónimo de calidad; observa qué bien se ven **Yoshi** y **Birdo** en este dibujo en blanco y negro.



Este trabajo es una verdadera explosión de personajes de muchas franquicias conocidas. ¿Puedes reconocerlos a todos? Viendo este dibujo recordamos aquellos libros de Where´s Waldo?

Esteban Moya Vásquez.
Santiago, Chile



Arlette Elena González.
Monterrey, Nuevo León

Al parecer, en esta ocasión las chicas demostraron su gran técnica con sus excelentes trabajos, cosa que nos da muchísimo gusto. Recuerda que el talento no depende del género o de la edad, sino de las ganas que tengas para crear obras maestras. Deja de perder tiempo y pon esos lápices a trabajar para que tu labor pueda tener ese merecido reconocimiento en estas páginas. No olvides incluir tus datos y mandarnos tus dibujos a la dirección de nuestra revista para que pronto veas tus obras aquí.

MEGA MAN STARFORCE™

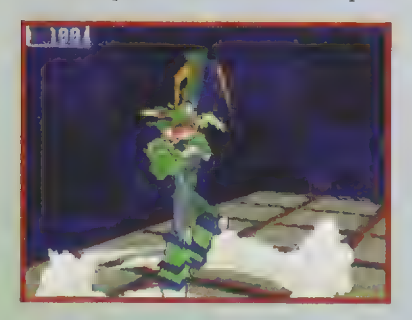
¡El guerrero azul está de regreso!
El robot más representativo de Capcom estrena tres versiones de su más reciente aventura para el Nintendo DS. Nuevamente se mezclan los géneros de RPG con la acción en los mundos virtual y real; de manera que si disfrutaste las peripecias de Battle Network, estamos seguros de que no dejarás pasar ninguna de las opciones de Mega Man Star Force.

Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **Capcom**
Categoria: **RPG**
Clasificación: **Everyone**
Jugadores: **1-7 (en línea)**

Nuevo... en el sentido raro de la palabra

Capcom lo hace de nuevo; la serie **Mega Man Battle Network** regresa para regocijo de sus fans, y aunque tenga otro nombre, el *gameplay* es básicamente el mismo; la forma de jugar y el concepto son idénticos, así que no compraremos la idea de que se trata de una serie aparte. Eso sí, cuenta con toda una nueva gama de personajes y una historia "diferente" (vamos, unos villanos que quieren dominar al mundo y un puñado de niños comandados por tu personaje no es para nada nuevo, así que nos saltaremos esa parte). Vamos a darle una buena revisadita para ver qué nos tiene para ofrecer esta aventura para nuestros Nintendo DS.

A pesar de tener varios detalles "nuevos", esta aventura no ofrece muchas cosas innovadoras a la serie.



¿De qué trata?

En **Mega Man Star Force** podrás explorar los pueblos en el mundo real e interactuar con todos sus habitantes, mientras que en el virtual, conocido como Wave World, vivirás feroces combates llenos de acción que te mantendrán siempre a la expectativa. Los enfrentamientos dentro de Wave World se llevan a cabo en planos virtuales divididos por cuadritos de tres por cinco en perspectiva en 3D. Para poder combatir, necesitas equipar a tu personaje con diversas cartas para darle poderes variados y así atacar y defenderte. Conforme vas progresando en la historia, irás adquiriendo nuevas cartas para personalizar mejor tu estrategia para la batalla.



Capcom ahora sí se puso las pilas y engalana esta nueva entrega de la serie con muy buenas piezas de arte para darle más apoyo al juego que nunca. Ojalá éste fuera tan bueno como las imágenes.



"El RPG mató a la estrella de la acción..."

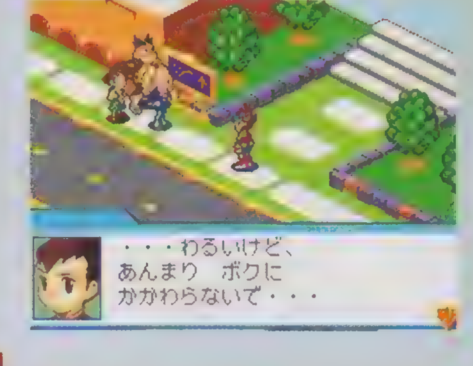
Mega Man Star Force comparte muchos de los elementos que hicieron notoria a la serie **Battle Network**, especialmente que ambos son RPG con un sistema de batalla con mucha acción. Una de las diferencias principales entre estas dos franquicias es que en **MMSF** la acción se lleva a cabo con una perspectiva distinta a la de **MMBN**; la cámara se sitúa automáticamente detrás de tu personaje y, por ende, el control varía en el sentido en que ahora sólo podrás moverte a los lados. Para balancear las cosas debido a esta limitante, tienes varias técnicas para cubrirte y evadir los ataques enemigos; adicionalmente podrás usar disparos y proyectiles teledirigidos que buscarán su blanco de manera autónoma. A pesar de que es muy interesante el *gameplay* de **Star Force** (y obviamente el de **Battle Network**), seguimos teniendo la idea de que no es el estilo que caracterizó a **Mega Man**, por lo cual repetimos lo mismo: hubieran lanzado estas series sin inmiscuir el nombre del héroe en esto.



Los personajes de Star Force son muy variados y cuentan con diversas habilidades de acuerdo con su apariencia.

Las cartas sobre la mesa

Como lo mencionamos anteriormente, en **Star Force** necesitarás del poder de las cartas para... espera, eso sonó a **Yu-Gi-Oh!** Bueno, a pesar de que parece similar, en esta versión de **Mega Man** requerirás de las diversas cartas para poder equipar a tu héroe con los ataques necesarios para triunfar. Antes de cada pelea, debes organizar tus cartas en un fólder para poder usarlas durante el combate; una vez que la barrita de acceso se llene, podrás seleccionar una o más cartas para activarlas. Dependiendo de la manera en como estén acomodadas, podrás combinarlas para crear ataques más poderosos, tal y como los Battle Chips de **Battle Network**. Como podrás imaginarte, las cartas están divididas en clases; por dicha razón, podrás utilizarlas de forma limitada, por lo cual necesitarás de buenas estrategias para seleccionarlas de modo efectivo.



Nuevamente tendrás que navegar por la red para vencer.



El modo de batalla es muy intenso, pero ahora tiene una perspectiva muy distinta a la que conocíamos.



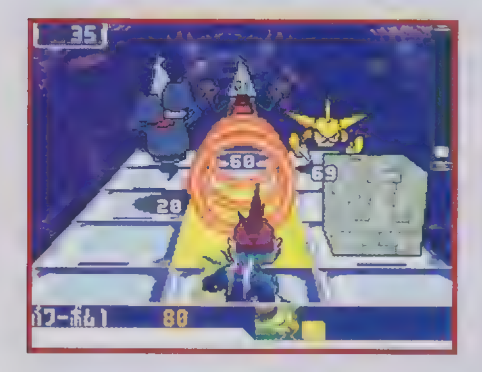
Elige bien tus armas y habilidades antes de entrar en los combates, pues de eso dependerá tu victoria.

Explorando tu mundo

Mientras no te encuentres combatiendo contra tus adversarios dentro del Wave World, podrás explorar el mundo real para conversar con la gente y ver sus programas para conseguir ítems y recabar información valiosa sobre tus misiones. Afortunadamente, no estarás solo en tu búsqueda; **Geo**, el héroe de la historia, cuenta con la ayuda de las Navi Cards, las cuales le permiten llamar a los **NetNavis** y usar sus habilidades para resolver problemas. Durante todo el juego encontrarás seis Navi Cards distintas: **TradeMan**, **PropellerMan**, **KeyMan**, **PitcherMan**, **ThermoMan** y **ShovelMan**. Como en todos los RPG, es necesario que visites cada lugar y charles con todas las personas que puedas para que aprendas cosas nuevas y le saques provecho a tu juego.

Tocar sigue siendo bueno

En **Mega Man Star Force** se han aprovechado las capacidades táctiles del Nintendo DS para ofrecer una experiencia más interactiva; en ocasiones será estrictamente necesario que uses la pantalla táctil para poder progresar en el juego, como montar toros mecánicos o dirigir proyectiles con el *Stylus* para poder acertar a los diversos blancos en el modo de batalla. Otras opciones podrán ser controladas con el *Stylus* o de manera tradicional con el Pad y los botones, pero todo dependerá de los gustos de cada quien y de cómo se acomoden.



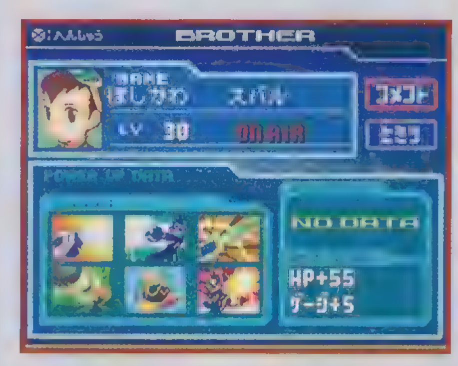
¿Más versiones? ¡Noooooooo!

¿Cómo podemos hablar sobre este tema sin mencionar las palabras "**Pokémon**", "Fusil" o "sobreexplotar"? **Mega Man Star Force** viene en no una, ni dos, sino en tres versiones que comparten las mismas características, pero que finalmente tienen elementos sólo accesibles mediante la interconexión entre ellas. **Leo**, **Dragon** y **Pegasus**, los nombres de cada versión, se refieren a las respectivas constelaciones. Como podrás imaginarte, si deseas tener tu juego al 100%, necesitarás conectarte con otros dos amigos para obtenerlo todo, o bien, comprar tú mismo las tres. Esta fórmula de lanzar varias ediciones del mismo título colman la paciencia de los jugadores y tienden a ser evitadas precisamente por la dificultad de encontrar a alguien que tenga la(s) versión(es) opuesta(s) a la tuya. Por fortuna, si tienes la opción de conectarte a Internet, hay otra manera de conseguir lo que necesitas. Sigue leyendo para que te enteres de los detalles.



Invita a tus cuates

Lo que sí debes reconocer es que **Mega Man Star Force** es compatible con la Nintendo Wi-Fi Connection y también permite jugar inalámbricamente en red local. Mediante este modo, los jugadores pueden intercambiar Battle Cards y combatir contra otros usuarios. En el Wi-Fi pueden usar la red Brother Band para compartir sus cartas favoritas, enviarse mensajes y mucho más. Para que todo el mundo te vea como tú lo deseas, la red Brother Band te permite crear un retrato tuyo de manera similar a la edición de emblemas de **Mario Kart DS**; pero no te preocupes por los malandrines que quieren poner cosas indebidas: hay un filtro que no permite que haya ningún tipo de contenido que pueda ofender a alguien. Puedes tener hasta a seis "Brothers" a la vez, lo cual hace bastante recomendable el poder conectarte vía Wi-Fi con otras personas para conseguir más cosas y medir tu nivel como jugador.



Recuerda tener un ojo puesto en todo lo que vas consiguiendo para desarrollar nuevas estrategias.

¿Vale la pena?

Mega Man Star Force es recomendable como juego en sí, o si te agradaron los títulos de la serie **Battle Network**, pero como no tiene absolutamente nada que ver con el legendario héroe de titanio azul, no nos termina de convencer. Lo más interesante es la interacción en línea, pero fuera de eso, comete los mismos errores que los juegos donde hay versiones; tiende a ser repetitivo y a cansarte si lo tomas sólo por un rato. Nosotros te recomendamos que le des una buena checada si tienes la oportunidad, pero no lo compres a menos que estés 110% seguro de ello, pues podrías llevarte una decepción total.

Rankings:



MASTER: 5.0

No es muy de mi agrado tener el potencial para reproducir un DVD y terminar viendo un VCD; es un ejemplo burdo pero el NDS puede lograr maravillas (ejemplo, el **FFIII**) y es una lástima que se siga conservando el estilo gráfico de una generación anterior para **Star Force**. El concepto general sigue siendo una adaptación de **Battle Network**, poco innovador y hasta cierto punto cansado si es que no eres fan de corazón de la serie. Lo destacable es el acceso Wi-Fi; no obstante, no es un recurso salvavidas.



CROW: 5.0

Siendo honesto, el juego no es malo... es terrible, no es **Mega Man**, ya lo he dicho en incontables ocasiones; este juego no debió salir bajo el nombre del legendario héroe azul de Capcom... sólo ha manchado su reputación; en mi opinión un par de juegos de esta serie está bien, pero ya hasta perdí la cuenta de cuántos van, y lo peor es que son todos iguales. No lo recomiendo a menos que seas seguidor (¿habrá alguno?) y que tu sueño haya sido jugar en línea; fuera de eso... aléjate de él.



PANTEÓN: 3.0

A mí no me hacen comprar este juego ni aunque me lleven a rastras y amarrado... no es que sea malo en sí, pero por dos razones simplemente se gana mi negación: no tiene nada que ver con **Mega Man** y es ofensivo que lancen tres versiones de lo mismo. En serio, pudiendo ofrecernos algo verdaderamente fresco, nos traen una secuela más disfrazada de juego nuevo. Mejor te recomiendo que compres cualquier otra cosa a ojos cerrados, pues si no eres fan de la serie **Battle Network**, vas a terminar odiándolo rápidamente. Te exhorto a comprar mejor **Brain Age 2** o cualquier cosa más entretenida.

1 — 10


Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo Wi-Fi connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES, FÁCIL!
1. Equípate
2. Conéctate
3. Juega
NINTENDO DS
www.NintendoWiFi.com

ESPECIAL



ORIGEN

Keiji Inafune, artista estrella de Capcom, creó al famoso héroe de titanio azul, quien vio la luz en 1987 en su primer juego protagónico para el Nintendo Entertainment System (ver Power Profiles en este mismo número). Nadie podía imaginar en ese momento que el sencillo, pero carismático robot iba a cumplir veinte años de trayectoria, y se iba a convertir en uno de los más reconocidos íconos de la industria de los videojuegos. Inspirado en el legendario **Astroboy**, **Mega Man** ha tenido una gran serie de versiones, secuelas y compendios que se extienden a casi todos los sistemas. En esta ocasión vamos a recapitular todas las series de este personaje tan representativo de la acción rápida y la visión de un mundo futurista en donde la única ley real es la del buster en su mano.

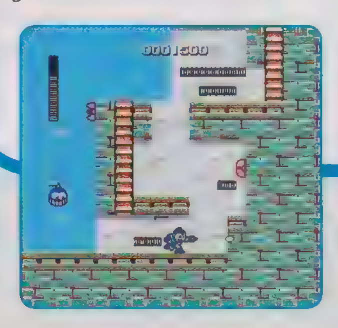
SERIES

El universo de **Mega Man** ha sufrido cambios radicales en cuestión de apariencia de los personajes, giros en la historia y la aparición de series alternas que no tienen nada que ver con la trama original. No vamos a hablarte de cada juego por separado, porque nos extenderíamos demasiado; mejor vamos a ver cada serie para que veas de qué trata cada una y notes la evolución que ha tenido el personaje durante todo este tiempo.

20th MEGA MAN

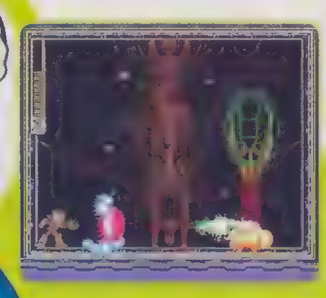
Mega Man

Esta serie inició en la segunda mitad de la maravillosa década de los años 80; los eventos del primer **Mega Man** toman lugar en un futuro no tan distante (200X); aquí conocimos a **Rock Man**, un robot creado por el **Dr. Light** para ayudarlo en sus investigaciones; debido a la traición de su colega, el **Dr. Willy**, el **Dr. Light** modifica a **Rock** para que se convierta en un robot de combate, creando al poderoso **Mega Man**. Básicamente, el *gameplay* de este juego se mantuvo en la mayoría de la serie, pues es acción en 2D con muchas plataformas, abismos y robots que vencer, de los cuales **Mega Man** podía copiar sus armas para tener nuevas habilidades. Como casi todas las series de **Mega Man**, no hay un "final" real, sino que tiende a dejar los eventos entre cada una con muchos años de distancia para poder dejar a especulaciones los eventos intermedios (y poder sacar más juegos sin necesidad de seguir una continuidad demasiado estricta).



Mega Man X

En 1993 comenzó la nueva saga de **Mega Man**, cuyos eventos ocurren muchos años después de la original. El **Dr. Light**, habiendo previsto que el futuro iba a necesitar a un nuevo campeón, creó a un "nuevo **Mega Man**" de nombre **X**, quien ya tenía la capacidad de pensar y tomar sus propias decisiones. Temiendo que **X** pudiera violar las leyes de la robótica, decidió dejarlo en una cápsula para que sus sistemas fueran revisados hasta que estuviera 100% seguro de su funcionamiento; obviamente no iba a vivir para ese día y ocultó su laboratorio subterráneamente. **X** fue encontrado por el **Dr. Cain**, y siguiendo el trabajo de **Light**, creó una nueva raza de robots llamados **Reploides**, pero a diferencia de **X**, ellos estaban vulnerables a funcionar mal y volverse **Mavericks**, y de ahí comenzó una nueva serie de combates que parecieron interminables. El modo de juego fue todavía más dinámico y se incorporaron muchos personajes nuevos como **Zero** y **Sigma**; nada se sabe de lo que le pasó al original **Mega Man** y a toda la raza de robots de su época.



Mega Man Legends

Más tarde, en 1997, Capcom le dio el primer mal giro a la franquicia, pues avanzó sus eventos a una cantidad exagerada de años después de la serie original; cronológicamente, todo esto pasa mucho tiempo después de la serie **ZX**. Aquí **Mega Man Volnutt** es un gambusino adolescente que vive aventuras en compañía del arqueólogo **Barrel Caskety** y su hija, **Roll Caskett**. La diferencia más notable (aparte de que **Mega Man** ya es un humano) es que el juego es enteramente en 3D, aunque con un *gameplay* muy incómodo en donde podemos ver que tú mueves al escenario y no a **Volnutt** realmente. La falta de la acción característica combinada con el cambio tan radical del concepto hicieron que esta serie tuviera muy poco auge (sólo un juego de N64 y tres de Play Station).



Mega Man Battle Network

En 2001, Capcom presentó su nueva serie del robot azul a la que denominó **Mega Man Battle Network**; el cambio fue tan radical, que no es canónica con la trama original de la franquicia. Aquí el mundo está regido por la Internet, en donde todos pueden subir a sus programas y es donde se llevan a cabo los combates con ellos. **Mega Man EXE** es el programa de **Lan**, un clásico adolescente idealista quien salva al mundo gracias a la ayuda de **EXE**. Esta serie no fue aceptada por muchos fans de **Mega Man** por los cambios tan drásticos en absolutamente todo, especialmente en el *gameplay*, el cual ahora es una combinación de RPG con aventuras. Además de esto, han lanzado muchas secuelas, algunas con dos versiones al estilo **Pokémon**, cosa que terminó de molestar a los fans.



Mega Man Zero

No pasó mucho tiempo para que Capcom comenzara una nueva serie para retomar la trama original de la franquicia, y en 2002 el mundo conoció la secuela directa de la serie **X**, en donde **Zero**, el enigmático **Reploide** que combatió hombro con hombro con **X**, es despertado de su inactivación aproximadamente cien años después de los eventos del último título de la saga **X** para protagonizar su propia saga. **Mega Man Zero** regresa a la acción en 2D característica de **Mega Man**, pero incorpora muchos elementos estilo RPG que le dan un enfoque único y diferente.



Mega Man ZX

Aproximadamente 200 años después de los eventos de **Mega Man Zero**, los humanos y los **Reploides** coexisten pacíficamente; pero como nunca falta un pelo en la sopa, varios robots se volvieron **Mavericks** y comenzó una nueva guerra. En esta nueva serie que debutó en 2006, tú controlas a **Vent** y a **Aile**, dos jóvenes que se ven en medio de los conflictos. Ellos pueden combatir gracias a los metales llamados *Biometals*, que contienen información de eventos pasados, y por ende, pueden crear una relación llamada *Biolink* en la que sus "usuarios" pueden emplear los poderes y habilidades de los robots del pasado.



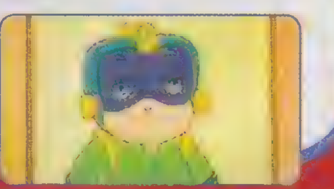
Mega Man Star Force

En este mismo año aparece una nueva serie llamada **Star Force**, la cual comienza con el pie izquierdo al venir en tres versiones distintas. **Star Force** es una saga totalmente aparte de la original, pues sus eventos ocurren aproximadamente 200 años después de **Battle Network** y, por ende, posee casi el mismo estilo de *gameplay*. Nuevamente se retoma la trama de los programas en la Internet y todo eso, razón por la cual los fans no están tan contentos con su incursión en el universo de **Mega Man**.



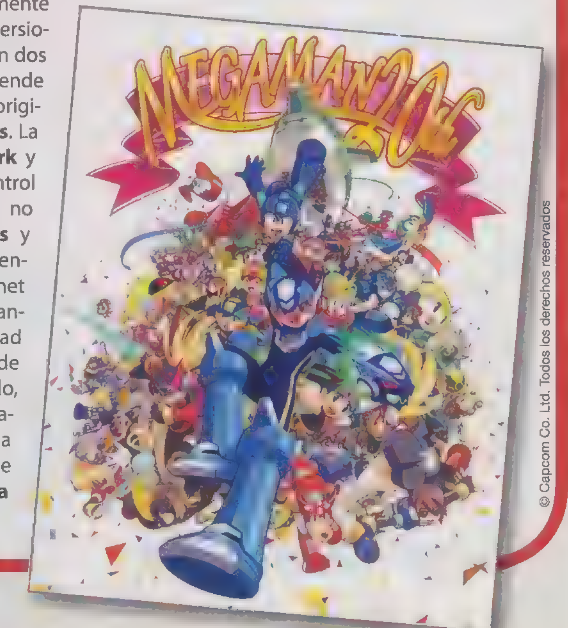
Más allá de los juegos

Mega Man ha aparecido en repetidas ocasiones en series de televisión, comenzando por la horrible **Captain N: The Game Master**, en donde fue mostrado como un niño robot de color verde que no se parece en nada a su contraparte original. Después ya hubo una caricatura específicamente dedicada a **Mega Man** en 1994 y en la cual aparecían los personajes de la saga original. **MegaMan NT Warrior** debutó en 2002 y como podrás imaginarte, sus protagonistas son los mismos de **Battle Network**.



Un robot con mucha pila

Mega Man ha soportado muy bien el paso del tiempo; es uno de los íconos más reconocidos del mundo de los videojuegos y todavía tiene mucho que ofrecer. Lo que no nos gusta es la aparentemente interminable cantidad de juegos que siguen saliendo de cada una de las series, además de que últimamente se han lanzado en diferentes versiones. **Mega Man** puede dividirse en dos sagas generales: la primera comprende (en orden cronológico) la serie original, la **X**, la **Zero**, la **ZX** y **Legends**. La otra simplemente **Battle Network** y **Star Force**. Los veteranos del control preferimos la principal (aunque no nos termina de gustar **Legends** y que exageren la continuidad), y sentimos que la enfocada en la Internet podría haber sido una buena franquicia de Capcom sin necesidad de haber inmiscuido el nombre de **Mega Man**. De cualquier modo, sigue siendo bastante recomendable que tú mismo cheques cada juego y juzgues por ti mismo; de todos modos, el legado de **Mega Man** está muy lejos de terminar.





Aquí es cuando apantallas al mundo.
si eres cazador o presa
Metroid Prime Hunters.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS
logo are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

Nuestra Portada

Compañía: **EA Sports**.
Desarrollador:
EA Sports.
Clasificación: **E**.
Categoría: **Deportes**.
Jugadores: **1-4**.

FIFA 08 SOCCER

se estrena en el Wii

La franquicia de **FIFA** ha sido una de las más importantes en las consolas de videojuegos y cada año cuenta con nuevas –o mejoradas- cualidades que nos hacen disfrutar más del futbol. El año pasado nos perdimos de una edición para el Wii, pero lo importante es que la espera no fue en vano; la gente de EA Canadá se dio a la tarea de investigar las opciones más viables para dar vida a este juego en la consola de Nintendo y en cómo sería la mejor forma de aprovechar los controles remoto y Nunchuk, para volver de ésta, una edición sin igual, que nos dejara boquiabiertos y con ganas de retar al mundo entero para demostrar quién es quién en el campo de juego. Así que no se diga más y entremos de lleno con **FIFA** 08.

Prepárate para cambiar

la perspectiva del soccer

[illegible]

[illegible]



Son muchas las combinaciones de botones y gesticulaciones que necesitas hacer para controlar los pasos de tu jugador, pero te acostumbrarás rápidamente.



Los escenarios lucen muy bien y la respuesta de los controles es fluida. **FIFA 08** cuenta con todos los elementos oficiales, como jugadores, equipos y uniformes.



La posibilidad de jugar en línea con otras personas del mundo, te dará un reto mucho mayor que siempre habíamos querido tener para esta franquicia.

El control de la revolución

La libertad de movimiento y cualidades mímicas de **FIFA 08** para Wii te ofrece un estilo más dinámico y entretenido, convirtiéndose en una experiencia de mayor estrategia y control del esférico y jugadores, así como sencilla de dominar y capaz de ser llevada a cabo por todo tipo de participantes (experimentados y novatos). Por ejemplo, con el Pad le das dirección a los pases cortos, mientras C+B generan un pase elevado o de profundidad. Pero si lo que quieres es despejar la bola en un saque de banda, debes hacer la gesticulación como lo haría un jugador de verdad (mientras presionas el botón Z). Al principio puede sentirse complicado, ya que es una configuración de botones y acciones que nunca se había llevado a cabo, sin embargo, después de un par de encuentros, te darás cuenta de la simpleza de las acciones y lo práctico que es tener funciones adicionales a las de un control ordinario en el que sólo presionas botones y pierdes el sentimiento de inmersión e interacción que te ofrece el Wii.



Los minijuegos son una adición que pareciera simple, pero le agrega muchísima diversión al juego, más aún cuando puedes competir contra tus amigos y dar un descanso de la formalidad del juego real.

¿Lo tuyo no es el soccer? ¡No te preocupes, inscríbete en la Academia de Futbol!

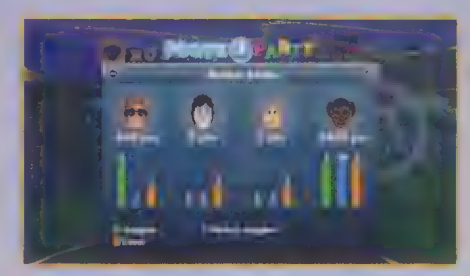
No importa si cuando vas con tus cuates para jugar un encuentro de futbol siempre te quedas en la banca o de plano tienes más posesión del balón cuando lo llevas a tu casa; aquí las cosas serán totalmente diferentes ya que tú tendrás el control de todo un equipo en tus manos; pero si de plano no tienes una idea de cómo se juega o qué estrategias te funcionarán mejor cuando te enfrentes a los campeones del mundo, te recomiendo que cheques la opción Football Academy. En esta modalidad tienes la oportunidad de aprender las técnicas básicas y avanzadas del control en más de 30 tutoriales interactivos; cada lección te muestra cómo dominar los controles de libre movimiento y realizar todas las acciones necesarias para ser el mejor en el campo de juego.

Una vez que sientas que estás listo para convertirte en el nuevo Ronaldinho, elige a tu equipo favorito de entre los diferentes clubes y selecciones que están disponibles. Cabe destacar que la gente de Electronic Arts se puso lista y logró un contrato en exclusiva para la Federación Mexicana de Futbol, así que no tendrás de qué preocuparte, pues todos y cada uno de los equipos de la Primera División estarán disponibles, con los jugadores oficiales y su balance de poder. Como es costumbre, podrás personalizar tu estrategia de ataque o defensa al elegir alguna de las formaciones preestablecidas o generar una propia, así como darle cualidades a un jugador en especial; pero lo mejor de todo es que cada jugada, ya sea pase, tiro, *dribble* o saque lo podrás hacer con un dinámico giro de tu muñeca; si ya has jugado **Madden** para Wii, sabrás de lo que te estamos hablando. Y no sólo se trata de darle peso a los diez jugadores que corren por el campo de juego, sino que también el guardameta posee más importancia al ponerse en una situación de uno contra uno para tratar de atajar un disparo fulminante y convertirse en el héroe del partido.

En **FIFA 08** encontrarás un realismo pleno que incluye las licencias de todas las ligas importantes del mundo, como la mexicana, MLS y 28 más de otras 20 naciones. Asimismo, podrás elegir iniciar tu juego con uno de los 570 equipos licenciados y más de 12,500 jugadores para llegar a conquistar la añorada copa en un encuentro contra el CPU o aumentar la diversión al participar con hasta tres de tus amigos.



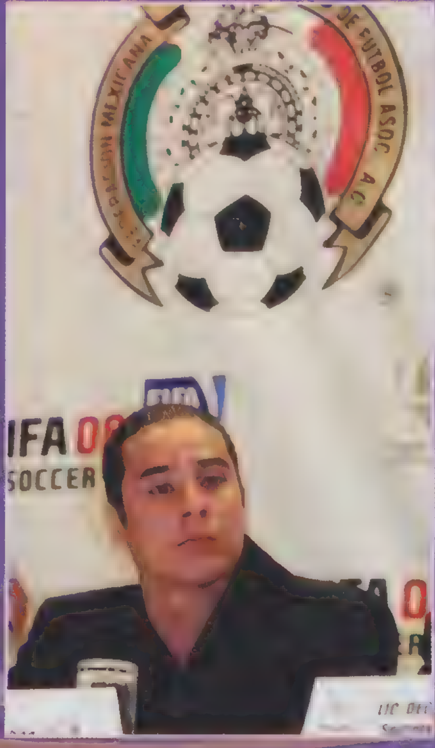
Mientras dominas el balón, el resto de los oponentes podrá crear diversas distracciones para que pierdas la concentración, tu objetivo es mantenerte atento y lograr récords importantes.



Para personalizar aún más tus encuentros, podrás utilizar a los Mii que hayas creado, reúne a tus amigos y deja salir tus habilidades futbolísticas.

Memo Ochoa, imagen para FIFA 08





El portero de la selección nacional Guillermo Ochoa estará en todas las portadas de las versiones de FIFA 08 para América, acompañando a Ronaldinho. Así lo anunció en conferencia de prensa Electronic Arts en conjunto con la Federación Mexicana de Futbol, el pasado 6 de agosto. Ahí, Mario Valle, de EA, Justino Compeán, Decio de María y el mismo portero de la verde hicieron el anuncio oficial. Este es el segundo año consecutivo en que EA hace este tipo de eventos para dar a conocer la imagen para el título más popular de futbol en los [illegible]. Recordemos que el año pasado, el "Kikín" Fonseca fue el [illegible] futbolístico para prestar su imagen para FIFA.

Luego de cada encuentro, entrarás a una tabla de posiciones para conocer en qué lugar has quedado a través de los diversos encuentros. ¿Qué tan bueno eres?



Si aún no has creado a tus propios Mii, esta es una maravillosa opción para hacerlo; recuerda que no es lo mismo jugar con un extraño que con tu propia imagen.

Más exclusivas para Wii:
Ronaldinho versión Mii

¿Te crees el mejor? ¡Demuéstralo!

Ya era justo que un FIFA se pudiera jugar en línea y no sólo local; la versión 08 para Wii nos ofrece esta importante ventaja, así tienes la opción de elegir a tu equipo favorito y competir contra los jugadores del resto del mundo; quizá tus cuates de tu zona ya no significan un reto a vencer, pero ¿estás listo para enfrentar al resto del planeta? Todo marcha sobre ruedas para esta edición, sin embargo, la piedra en el arroz es que esta modalidad sólo te permite jugar uno contra uno; no es algo que logre que el juego se vaya a la basura ni mucho menos, pero siento que sería agradable que pudieras formar mínimo un equipo de 4 jugadores para enfrentar este reto en grupo... no lo sé, quizá en la próxima entrega. Eso sí, hay una opción muy interesante en la cual se llevan a cabo las ligas interactivas; ¿qué es esto? Fácil, a través de tu Wii podrás representar virtualmente a tu equipo favorito en contra de tus rivales en las temporadas de la FA Premier League, Bundesliga, Liga Francesa y, por supuesto, la Primera División de México.

Son varias las adiciones para esta entrega de FIFA; no sólo se limitaron a adaptar el estilo de juego basado en los controles del Wii, sino que incluso fueron más allá para no ofrecernos una mera actualización de lo visto en 07. Es por ello que aquí en Club Nintendo decidimos que sería una opción interesante que **FIFA 08** sea el título que ilustre la portada.

Entrevista

Tim Tschirner

Productor FIFA 08 versión Wii



Club Nintendo: Durante la realización de este título se rumoró por mucho tiempo que usarían un adaptador para colocar el Wiimote en el pie. ¿Qué hay de cierto en esto? ¿Acaso cambiaste de opinión?

Tim Tschirner: Hicimos algunos experimentos interesantes sobre esto. Por ejemplo, tomamos por un lado un calcetín con una funda, introdujimos el Wiimote y después realizamos un movimiento que simulara el efecto real de patear el balón. Mientras esto técnicamente funcionaba (la gesticulación fue realizada de manera apropiada), encontramos dos problemas. El primero fue que el cable del Nunchuk no es lo suficientemente largo, así que no podías jugar estando de pie. El segundo, se siente realmente extraño patearle a la nada, así que al final abandonamos la idea.

CN: ¿Podrías comentarnos un poco sobre el modo *online* de **FIFA 08** para Wii?

TT: Para **FIFA 08** tenemos una oferta básica en línea que incluye salas, tableros de liderazgo y encuentros globales. Nosotros soportamos el modo de uno contra uno y estamos usando las cuentas de EA Nation. El *gameplay* es muy estable y difícilmente notarás la diferencia entre el juego *offline* y el *online* con una buena conexión. Adicionalmente, fuimos capaces de integrar las Ligas Interactivas, función que hizo su debut en **FIFA 07**. Con las Ligas Interactivas, puedes apoyar a tu equipo favorito en línea e intentar llevarlo hasta la cima del torneo. Los resultados de las Ligas Interactivas en Wii se irán al mismo *pool* junto con las demás versiones de **FIFA**.

CN: Las partidas *on-line* son de uno contra uno; ¿han pensado -para una próxima edición- en una opción para que cada jugador controle a un miembro del equipo?

TT: Es muy pronto para hablar de las próximas versiones, pero eso es definitivamente algo que estamos checando.

CN: ¿La comunidad de juego para Wii será compartida con otras plataformas o será una exclusiva para Nintendo?

TT: En cuanto concierne a las listas de liderazgo y encuentros, éstos no están compartidos con alguna otra plataforma. De cualquier manera, como lo mencionamos arriba, los resultados de la Liga Interactiva sí serán compatibles.

CN: ¿Cuántos modos habrá? ¿Podremos jugar con el control clásico o sólo con el Wiimote y el Nunchuk?



TT: Hay muchos modos para elegir, por ejemplo, Tournamentes, Challenges y la modalidad exclusiva "Footii Party". No hay soporte para el control clásico o el de GameCube ya que quisimos crear una nueva experiencia para jugar **FIFA** con el Wiimote y el Nunchuk. Con la nueva función Family Play, podrás participar en el juego sólo con el Wiimote, lo que resulta maravilloso para los nuevos jugadores.

CN: Hemos notado que el juego emplea una perspectiva diferente en el Wii. ¿Esto se podrá cambiar a gusto del usuario o permanecerá por *default*?

TT: La cámara FreeMotion es nuestra nueva vista por *default* porque nos dimos cuenta durante las pruebas y sesión de retroalimentación que de esta forma es mucho más fácil realizar las gesticulaciones. De cualquier forma, los demás ángulos de cámara, incluyendo el de lado a lado, se mantienen en el juego y pueden seleccionarse libremente.

CN: ¿Cuál fue el mayor reto al que se enfrentaron para traer esta importante franquicia de futbol al Wii de Nintendo?

TT: Cuando iniciamos el desarrollo de la versión de Wii, tuvimos dos retos muy interesantes por superar. El primero fue el imaginarnos cómo podríamos sacar un tema de control para un título que juegas mayormente con tus pies en la vida real cuando en el juego haces todos los movimientos con tus manos. Al final quedé muy satisfecho con el tema de control que seleccionamos. Se siente intuitivo y está probada la facilidad con que lo comprendes, especialmente si no tienes mucha experiencia en juegos.

El segundo reto fue lograr las funciones adecuadas que satisfagan tanto a los verdaderos jugadores como a los nuevos o casuales. Para los fans, quisimos asegurarnos de que encuentren la auténtica experiencia de juego de **FIFA**, con controles nuevos e innovadores. A los jugadores casuales quisimos darles un tema de control que sea fácil de comprender y no tan rebuscado. Para conseguirlo, creamos el concepto de Family Play, además, integramos mucha diversión en el juego para que se aprenda cómo realizar los movimientos, e incluso creamos un nuevo modo llamado "Football Academy", en donde puedes aprender las funciones del control en 20 lecciones interactivas. También quisimos enfocarnos en la cualidad de que el Wii se ha vuelto una "Máquina de fiesta", en donde la gente se reúne con sus amigos el fin de semana para jugar títulos rápidos y divertidos; es por ello que creamos el modo "Footii Party".

CN: ¿Puedes hablarnos sobre las exclusivas para Wii? Detalles que no podrán encontrarse en otras plataformas...

TT: Una de ellas es el modo Footii Party, el cual consiste en tres minijuegos que son experiencias rápidas y divertidas y capaces de ser jugadas por cuatro personas simultáneamente. Puedes usar tus propios **Mii** en ellos; incluso nosotros creamos una versión de **Ronaldinho** similar a un **Mii**, que sirve como tu anfitrión en esta modalidad. También puedes activarlo como un jugador seleccionable en los minijuegos y podremos rastrear algunos detalles interesantes como cuántas calorías has quemado este día, lo cual, por supuesto, no es nada científicamente acertado, pero ya que son registrados por el tiempo de vida de tu Mii; es interesante ver cuánto te has ejercitado desde que iniciaste **FIFA 08** en Wii.

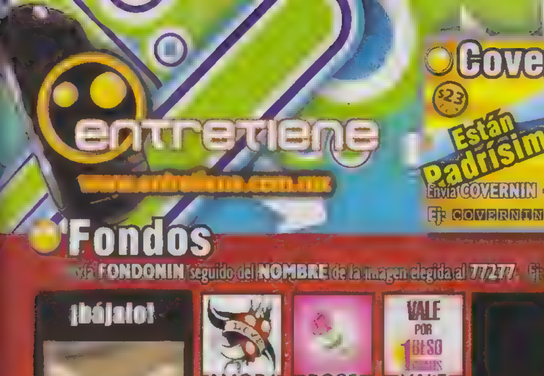
Los tres juegos son Table Football, Juggling y Boot It. El primero es nuestra versión del tradicional futbolito; tenemos diversas mesas por descubrir y podrás participar en juegos individuales o en el mejor de 3 ó 5 encuentros. El objetivo en Juggling es mantener la bola en el aire al realizar las gesticulaciones que ves en la pantalla durante el tiempo adecuado. Si juegas con más de una persona, después los demás pueden intentar distraerte con trucos. Boot It es un minijuego de tiros penales cuyo objetivo es disparar tantos balones como te sea posible en el mínimo tiempo. Hay objetivos en la meta para lograr más puntos y multiplicadores o *power ups* para generar más emoción. En un juego *multiplayer* inicias con **Ronaldinho** en la portería; luego, la persona que tenga la menor cantidad de puntos en cada ronda se convertirá en el próximo guardameta.

CN: ¿Han pensado en que el usuario pueda personalizar el audio con sus mp3 favoritos a través de las tarjetas SD?

TT: Lo discutimos brevemente al inicio del desarrollo, pero no fue lo más correcto enfocarnos en ello para el primer año.

CN: Muchas gracias. ¿Algún otro detalle que quieras compartir con nosotros?

TT: Aunque fue estresante en algunas ocasiones y el equipo trabajó realmente duro, nos divertimos muchísimo al realizar el juego y esperamos que tú y los demás jugadores disfruten la misma cantidad de diversión cuando lo tengan.





CANCION	CODIGO
Vencedor	vencedor
No me destruyas	destruyas
Helena	helena
Rompe	rompe
Morena mia	morena
Nena	nena
Ya nada queda	yanada





Fondos

Envía FONDONIN seguido del NOMBRE de la imagen elegida al 77277. Ej: al 77277 $15

¡bájalo!

envía al 77277 FONDONIN CATTY

AMOR4 · ROSE · VALE · HUESOS · NINA · PANDI · GOD · ANG2

LUZ · AMOR · ANG · MEGADRAG · CEREBRO · BARSA · BIOHAZ · JEJE · EMINEM

BOB · ADI · AZUL · BABYM2 · BUNY · CALA · CATCH · COW · DAVID

TONOS

Si tu celular es POLIFONICO envia POLININ y el CÓDIGO elegido al 77277.

Ej: POLININ SINOES al 77277

servicio WAP

Si tu celular es MONOFONICO envia TONONIN y el CÓDIGO y MARCA de tu cel al 77277.

Ej: TONONIN SINOES NOKIA al 77277

De Colección

Poemas



Los + románticos que hayas pedido fear!!!

Horóscopo

$50 ... 77776

Hechizos de Amor

Envía: al 88288 $6

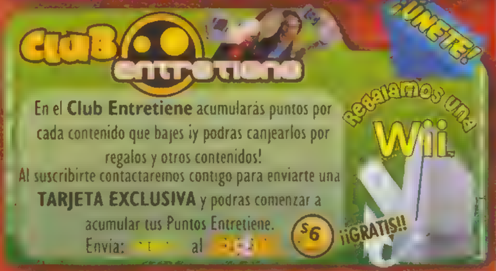
Tattoos

$15

Envía NOMBRENIN seguido del CÓDIGO de la imagen elegida y tu nombre o texto que quieras al 77277

GLOB · RAB · FAIRY · PARED

NOMBRENIN GLOB LOLA al 77277



Top Entretiene

CANCION ARTISTA		CODIGO
1		
2	Helena - My Chemical Romance	helena
3	Beautiful liar - Shakira y Beyonce	liar
4	Cita en el quirófano - Panda	cita
5	Narcisista por excelencia - Panda	narci
6	Los simpsons - Serie de TV	simpsons
7	Atrevete-te - Calle 13	atrevete
8	Cuando no es como… - Panda	noes
9	Si tu amor no vuelve - Banda Limón	situamor
10	Bella traición - Belinda	bella

SUBE · SE MANTIENE · BAJA

Lo + Padre

Las de la intuición - Shakira	lasde
Bring me to live - Evanescense	me
Fiesta Pagana - Mago de Oz	fiesta
Disculpa los malos pensa… - Panda	disculpa
The reason - Hoobastank	reason
Hotel California - Eagles	hotel
Welcome to the black parade - My Chemical Romance	welcome
In the shadows - The Rasmus	shadows

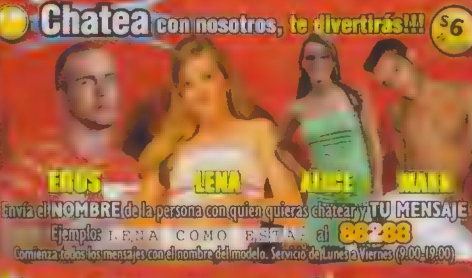
Efectos Especiales

$15

Envía SONININ y el CÓDIGO del sonido que desees descargar al 77277

Ej: SONININ PADRE al 77277

DESCRIPCIÓN	CÓDIGO	DESCRIPCIÓN	CÓDIGO
Padre nuestro fresa	padre	Risa malvada	risa
Bebé riendo	riendo	Moskito (audible adolescentes)	moskito
Tienes un MENSAJEEE!!	mensaje	Coge el teléfono…y su princesa!!	tel
Contesta wey! Es para ti	wey	Aha aha aha…mmm…	aha
Bebé llorando	llorando	Pida sus ricos tamales!!!	tamales
Hombre lobo	aullido	Música de cuna	lullaby
Risa del pájaro loco	loquillo	Campanas de boda	marriage



Lo + Pedido

Vencedor - Valentin Elizalde	vencedor
Pump it - Black Eyed Peas	pump
LDN - Lilly Allen	ldn
Un caballero - K-Paz de la Sierra	caballero
J'en ai marre - Alizee	jenai
Hips don't lie - Shakira & Wjean	hips
Nena - Bosé & Paulina	nena
Hoy ya me voy - Kany García	hoya
Pegate - Ricky Martin	pegate
Todo cambió - Camila	todo
Hoy como ayer - Conjunto Primavera	hoycomo
Lejos estamos mejor - Motel	lejos
Marcame la piel - Yahir	marcame
Manda una señal - Maná	manda
Como yo nadie te ha amado - Yuridia	comoyo



Juegos

$30

Envía JUEGONIN y el CÓDIGO del juego que desees descargar al 69269.

Ej: JUEGONIN COCOS al 88288



Catalogo de Tonos

$6

Si quieres otra lista de tonos para elegir, Envía CATALOGO al 88288 y recibirás un texto diferente por mensaje.

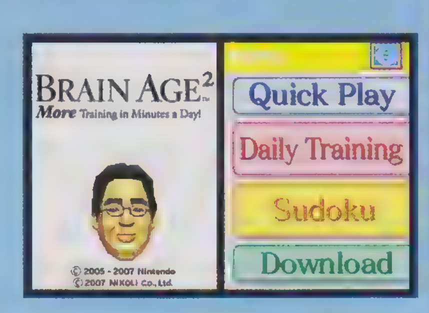
GAMEVISTAZO

BRAIN AGE 2: MORE TRAINING IN MINUTES A DAY



¿Qué tan ejercitada tienes la mente?

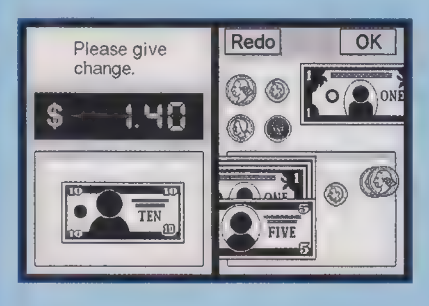
Tu mente como tus músculos necesita de ejercicio y entrenamiento para mantenerse en buena forma, así que ponte un gorro para que tus neuronas (pocas o muchas) entren en calor para disfrutar de este título. Nuevamente el **Dr. Kawashima** nos ofrece una serie de microjuegos o pequeñas tareas que tienen la función de estimularnos la materia gris en un entrenamiento con el cual, si practicas diario, podrás divertirte, pulir tu mente y hasta ganar nuevas y más entretenidas opciones para que no te canses o aburras.



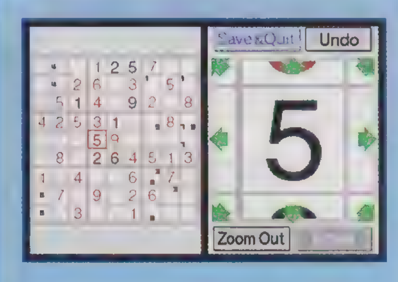
Aquí tu bromista asesor será el mismísimo **Dr. Kawashima**, quien te explicará todo lo relacionado con los ejercicios, también te dará trucos y consejos para disfrutar más del juego. Al inicio, puedes participar en algunas tareas, pero conforme vayas manteniendo tu récord de sellos (te dan uno cada día después de participar en cada actividad). Obviamente debes crear tu propio perfil para que tus estadísticas se vayan guardando día con día. Lo mejor es que hay cuatro archivos disponibles, por lo que tus familiares o amigos pueden participar y así podrás checar los avances de todos en una tabla general, mostrando quiénes han tenido mejor desempeño y quiénes son los que de plano mandaron a dormir a su cerebro.

Usa tu voz y *Stylus* para responder

La barrera del idioma era uno de los puntos malos del primer **Brain Age**, es decir, el juego sólo se ofrecía en inglés y si no eres muy diestro en dicho idioma, no podías sacarle el provecho necesario; sin embargo, esta situación ya quedó en el pasado, pues ahora **Brain Age 2** cuenta con opción de inglés, francés y, por supuesto, español, logrando que textos estén en tu idioma; también la parte de reconocimiento de voz te será más sencilla. El menú principal cuenta con cuatro diferentes opciones: prueba, práctica diaria, sudoku y descarga DS.

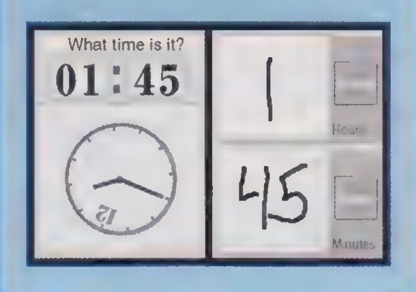


En la opción "Prueba" hallarás una de piedra, papel o tijeras; al final te darán un estimado de tu edad mental (crudo, pero cierto). En "Práctica Sencilla" te ponen una actividad para reconocimiento; por último, la prueba de **Sudoku**, que ya debes conocer. Usando un perfil propio, puedes probar el "test de edad cerebral" en una serie de retos al azar; dependiendo de tus resultados, será tu edad mental, misma que puedes mejorar a diario para estar en lo óptimo que es 20 años. La opción de práctica es libre para que cheques cualquier actividad; también te guarda registros y te da sellos para conseguir nuevas prácticas.



Siempre hay tiempo para un Sudoku al día

Por segunda vez consecutiva, **Brain Age** incluye los **Sudokus**, así podrás agilizar tu cerebro con el juego de moda sin rayar el periódico. Son 100 pruebas que van desde lo fácil a lo difícil; este es un buen complemento de juego y te guarda los tiempos para que después puedas mejorarlos. Para lograr el 100% de esta actividad, necesitas completar todos las actividades, y conforme avances, se irán activando nuevas dificultades.





Este verano, el carnaval se instalará en tu casa

Como diría Celia Cruz, "la vida es un carnaval", y si no puedes ir al de Río de Janeiro o al de Veracruz, pues ya no tienes pretexto, ahora los creadores de los no tan populares juegos **Charly and the Chocolate Factory, Family Feud** y **Dora´s World Adventure** (sí, sé que las referencias no son tan buenas, pero hasta Gargamel después de tantas fallas pudo crear a Pitufina) nos tienen una propuesta diferente llamada Carnival Games, un juego que nos lleva a través de una serie de minijuegos de feria que podrás disfrutar en compañía de tu familia o amigos.





Una vez dentro del juego y como en las ferias de verdad, aquí podrás conducirte por varias avenidas para encontrar –de forma virtual- los juegos y eventos de tu preferencia en el modo individual o entrar directamente a la acción en *multiplayer*. Conforme vayas avanzando en tu aventura, podrás activar nuevos lugares y más atracciones. En un principio tendrás acceso a más de 20 juegos y posteriormente podrás activar varios más. La ambientación atrapará cada vez más tus sentidos, la música típica de las ferias o carnavales, los colores, las luces y los personajes te esperarán a cada paso; sólo faltará el olor del algodón de azúcar, *hot cakes* o demás postres para un máximo realismo.

¿Qué sería de una feria sin una adivina?

Si quieres saber qué te depara el destino (o al menos lo que los programadores sugieren), basta con visitar a la adivina; nada más ten cuidado con lo que preguntas, ya ves que luego pides ser "mayor" y mira el caos que le pasó a Tom Hanks en **Big.** Para interactuar con esta atracción, simplemente debes introducir un boleto en la máquina y **Swami** será revelada al instante, digo, es tan poco probable que se vuelva realidad como ocurre en las galletas chinas de la suerte; no obstante, es divertido. En general **Carnival Games** es una buena opción para la familia, todo es a base de mímica (**Wario, Rayman**) a través del control remoto, los juegos son entretenidos, pero siento que pudieron haber incluido más para que no se volviera monótono y así tuviera más tiempo de vida. Gráficamente no propone nada nuevo, pero la música, como dijimos antes, sí te pone en ambiente.





¡Gana, gana, gana!

Es clásico de estas atracciones que tu participación sea estimulada por la posibilidad de ganar un premio y claro, aquí no podía ser la excepción, pero lo mejor es que tus figuras de peluche u otros objetos se irán guardando en tu base de datos para que completes una lista de trofeos similar a como lo pudiste ver en **Super Smash Bros. Melee.** En total, son 250 premios que van desde un pequeño pez dorado, hasta peluches del doble de tu tamaño; también puedes ganar detalles adicionales para el guardarropa de tu personaje, como parches de pirata o cuernos de vikingo (entre muchas otras cosas más). Es obvio que este título se diseñó pensando en las cualidades de movimiento del control remoto y el Nunchuk y por lo tanto las acciones se sienten tan naturales como si de verdad no se tratara de una experiencia virtual.



Esperemos que tu pulso no te traicione, o perderás el respeto de las chicas.

Si no te gusta ir solo a la feria, no te preocupes, podrás hacerlo hasta con cuatro amigos para disfrutar juntos de las curiosidades que seguramente has visto cerca de tu casa o en algún parque de diversiones, incluyendo los chapuzones de payasos, derribar botellas de leche, controlar tu pulso, copas de la suerte, aros, carreras y muchas atracciones más. Para que te des una mejor idea, en el caso del minigolf usarás la técnica vista en **Wii Sports**, mientras que en el martillo debes agarrar el control remoto y mimetizar el movimiento para que de forma virtual le pegues al objetivo y así puedas medir tu fuerza, si tocas la campana estás en forma.



La estrategia es la clave de la victoria

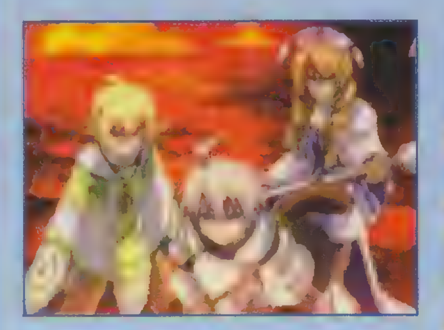
No muchos juegos combinan la estrategia con el RPG, al menos no en este continente, pero sí hemos pasado buenos momentos con excelentes franquicias como **Final Fantasy Tactics** u **Ogre Battle** y ahora con **Luminous Arc**, que nos ofrece un alto grado de estrategia clásica con personajes estilo Anime y una historia interesante que por lo menos nos hará disfrutar las horas que lo juguemos. El desarrollo corre por cuenta de Image Epoch quienes no tienen mucha trascendencia, pero le echaron ganas para concebir un producto que cumpla con los estándares básicos de un exigente propietario del NDS.



Luego de que avances un poco en el juego, podrás habilitar la función de batallas en línea a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo

Hace muchos años...

Mil años después de la batalla climática que estuvo a punto de poner fin al mundo como lo conocemos, las iglesias **Luminous** crecieron considerablemente, basándose en las técnicas y enseñanzas de los **Luminous** Santos. Ahora los territorios disfrutan de una paz que no conocían, pero el nacimiento de un niño especial marca el despertar de Dios del sueño en el que entró luego de derrotar a las brujas. Con este pequeño viene una profecía que sugiere que las brujas están a punto de regresar para prevenir el despertar de Dios y su intención de llevar a su gente a la gloria.





Para esta aventura, tomarás el control de **Alph**, un soldado élite de la iglesia **Luminous** quienes se denominan como la "Unidad Garden Children"; él iniciará una lucha incansable con el fin de eliminar a las brujas y regresar la paz al mundo. A tu mando tendrás a múltiples aliados de la misma organización, cada uno con habilidades únicas y que en conjunto resultan en un equipo de ataque y contención muy interesante. A lo largo del juego podrás encontrar o comprar nuevas armas para mejorar la ofensiva, reclutar más soldados para incrementar tu potencial y descubrir los detalles que se ocultan detrás del resurgimiento de las brujas.

¿Cómo se juega?

Luminous Arc es un juego mayormente enfocado a la estrategia, todas las acciones las podrás controlar con el *Stylus*, o si eres más conservador, tienes la oportunidad de utilizar la cruz direccional y los botones para realizar las acciones principales del mapa, menús y combate. Los enemigos te desafiarán en batalla tanto en los campos libres del mapa, como en los pueblos, así que es necesario que equipes correctamente a tu escuadrón, pues de lo contrario recibirás una paliza que te mandará a la duela antes de lo imaginado. Toma en cuenta que el balance es importante, no necesitas puro guerrero, también requieres de aliados que se encarguen de curar las heridas de las constantes batallas, quizá pierdas unos turnos de ofensiva, pero ganarás fuerza y resistencia.



Las acciones principales consisten en atacar o moverte, planea bien tu estrategia y checa el rango de alcance de tus aliados, así como también toma en cuenta la fuerza de tu personaje contra la del rival, el saber qué batallas pelear y con quién te salvará el pellejo muchas veces. Algunos de los personajes son más rápidos, fuertes o resistentes que otros. Checa su estatus y prepárate para el combate. Un detalle importante es la barra de Flash, misma que se incrementa con tus ataques y puedes usarla para generar golpes devastadores o infligir algún efecto en el rival; de hecho, si dos aliados están cerca, pueden mezclar su Flash para liberar un ataque de niveles superiores.


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
pantallas a color son aún
y la pantalla inferior táctil
manera completamente
los juegos.
Undo
2
Zoom Out
¡Entrena tu cerebro en minutos al día!
con Brain Age.
Lighter.Brighter.
NINTENDO DS lite
©2005-2006 Nintendo. ©2006 NIKOLO Co. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of
© 2006 Nintendo. Game and system sold separately. nintendo.com

MARIADOS

Bienvenidos sean una vez más a esta sección que tiene como objetivo ayudarlos a pasar sus juegos favoritos. Este mes hemos notado que aún siguen jugando mucho con sus Nintendo GameCube y Nintendo 64, lo cual nos da bastante gusto, pero bueno, esperamos que las respuestas que les damos los ayuden a avanzar, pero sobre todo a terminar sus aventuras; sin embargo, no olviden que lo más importante es que lo intentan pasar por ustedes mismos, y que las guías sólo son un apoyo y no un implemento fudamental para disfrutar de los videojuegos.



En el juego de **Geist**, estoy en un nivel donde al inicio explota un helicóptero y unos fantasmas intentan llevarte al fuego; pues bien, hago todo lo que puedo pero esos molestos espíritus no dejan de salir; llevo tanto tiempo tratando de pasar esa parte que creo que ya me aprendí de memoria todo lo que pasa hasta que me eliminan; sé que ustedes deben tener una manera de pasar esta parte, por favor, ayúdenme.

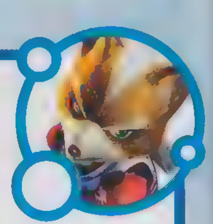
Viridiana Castillo H.
México, D.F.

Esta parte sí que es un dolor de cabeza, y como ya comprobaste, te puedes pasar varias horas ahí, de no tener un buen plan. Para avanzar en el nivel, sólo sigue nuestra jugada. Cuando el helicóptero esté en llamas, ve a la parte de atrás, a la puerta que esta cerrada; ahí hay un pequeño pasaje, ve a lo más profundo y comienza a lanzar granadas justo a la entrada de dicho pasaje, de tal manera que los fantasmas se hagan visibles tan pronto quieran ir por ti; en ese instante, dispárales con todo, pero no dejes de usar las granadas, porque si te concentras sólo en un objetivo, los demás espíritus te poseerán; obviamente esto es muy cansado ya que son demasiados fantasmas, y cuando te logran atrapar debes presionar lo más rápido que puedas los botones para que se salgan de tu cuerpo. La ventaja que tienes aquí es que como estás al fondo del corredor, en lo que te llevan a la entrada ya lograste quitártelos de encima. Esta es la mejor manera de terminar esta parte, ya que si intentas atacarlos por fuera, en un dos por tres acabas incinerado; como última recomendación, pausa el juego cada vez que seas poseído, así podrás descansar un poco antes de iniciar tu defensa.

Necesito de su ayuda: estoy en el tercer templo del juego **The Legend of Zelda: Twilight Princess**; el jefe es un pez gigante, pero no sé cómo eliminarlo; ya hice de todo, intento lanzarle bombas y perseguirlo, pero por más que trato nada más no lo logro; ya estoy desesperado; deseo que puedan ayudarme.

Julio César Carmona
México, D.F.

No te preocupes, mi buen Julio, la verdad no es muy difícil encargarte de este enemigo; antes que nada, te podemos decir que nadando atrás de él nunca lo vas a atrapar, ya que es sumamente rápido; pero bueno, para poderle terminarlo tienes que nadar de manera que puedas quedar detrás suyo, y en ese momento usar el ítem que te dieron en este templo, que como ya sabes, es una cuerda que te permite acercarte a lugares retirados; si lo haces bien, te engancharás de su cabeza, y en ese momento debes atacarlo el mayor número de veces que puedas con tu espada; con unas cuatro veces que repitas la técnica lo habrás derrotado. Debes recordar que el ítem del calabozo en turno siempre será pieza clave para vencer al jefe final; esperamos que con esto ya no tengas problemas y puedas terminar esta obra de arte.



Hola, cuates, es la primera vez que les escribo, y espero puedan ayudarme. Estoy jugando **Star Fox: Assault**, y no sé cómo pasar un nivel donde hay unos blancos flotantes, ya que intento dispararles pero no les atino, y los enemigos inferiores terminan conmigo; ¿debo usar algún arma en especial?

Sonia Gutiérrez A.
Edo. de Méx.

Así es, Sonia, requieres un arma específica, y es el rifle de Sniper; éste te lo dan de manera automática al comenzar el nivel. Lo primero que debes hacer es mirar en tu radar los blancos, corre hacia ellos usando la Machinegun para librarte de los enemigos terrestres, y cuando esté el área despejada, saca el Sniper y apunta al centro de los blancos; con un sólo disparo bastará para que los termines. Al lograr este objetivo, no termina el nivel, ahora deberás unir fuerzas con **Star Wolf** para acabar con algunos **Aparoids**; esto lo harás desde el ala de su nave; lo recomendable aquí es disparar sin cesar por la parte de atrás, de manera que los enemigos no puedan acercarse más de lo debido; no importa si alguno se va a la izquierda o a la derecha, de cualquier modo tendrá que colocarse en la parte posterior tarde o temprano.

Sé que mi duda es algo atrasada, pero confío en que puedan ayudarme; mi problema es en el juego **Spiderman: The movie**, el primero que salió para Nintendo GameCube; estoy en una parte donde el Duende Verde te sigue hasta lo alto de un edificio, entra por un tragaluz y te espera para una pelea; el asunto es que aunque logro pegarle, él lo hace más veces, y sinceramente comienzo a desesperarme; tiene como dos semanas que no toco el juego, ustedes son los únicos que pueden regresarme esa ilusión de terminarlo, ¿cómo lo derroto?

Oswaldo Ramírez R.
Venezuela.

No hay problema, claro que te ayudamos; antes que nada, al entrar en la habitación, el Duende Verde siempre se va a quedar al fondo, y justo hasta el otro extremo, exactamente en la puerta, vas a ver energía para recargarte. Tomando en cuenta esto, haz lo siguiente: antes de ir a atacarlo, coloca telaraña en tus puños, para que logres bajarle un poco más por cada golpe; ahora bien, no te quedes frente a él mucho tiempo, pégale y corre; si te llega a atrapar, inmediatamente que te suelte, usa el botón R para escapar; ahora ve a donde está la energía, tómala y espera unos segundos ahí hasta que aparezca una nueva; en ese momento puedes ir y repetir la jugada; como puedes ver, no es cosa del otro mundo terminar con este enemigo; cuando lo hagas, te espera otra misión parecida, pero ahora ya sabes cómo afrontarla.

Hola, amigos de Club Nintendo, fíjense que hace poco tiempo conseguí **Metroid Prime** para Cubo; sé que voy algo atrasado, pero el juego es sensacional, tenía mucho que no me emocionaba así con un título, pero lo malo es que llevo días atorado, y la verdad ya me desesperé. Estoy en la parte donde tengo que recolectar los artefactos **Chozo**, me falta sólo uno, no sé donde está exactamente, pero según mi mapa, debe estar en Phendrana... ¿podrían ayudarme? se los agradecería por siempre.

Jorge Marat
Querétaro.

Claro, George, estamos seguros que el artefacto que te falta es el que se encuentra en las torres de la zona que mencionas,;es sin duda el que causa más dolores de cabeza, ya que no está en alguna estructura que esté exactamente en ese lugar... pero permítenos explicarte mejor. Al llegar a las torres de vigilancia, avanza hacia la segunda; para que te ubiques mejor es donde enfrentaste a varios enemigos voladores la primera vez que estuviste ahí; ahora bien, ya en la segunda torre, gira del lado derecho, verás una pequeña ventana, destrúyela y podrás ver a lo lejos otra estructura, dispárale, no importa que parezca que no va a llegar tu tiro, con esto lograrás derribarla, y va a caer justo donde estás, liberando el artefacto que te hace falta. Esta duda es muy común, y aunque ya la habíamos respondido, lo volvemos a hacer, por que sabemos de su dificultad. Muy bien, ahora te deseamos la mejor de las suertes con **Meta Ridley** y con...

Tal vez mi pregunta les parezca algo tonta, pero la verdad es que nadie ha podido ayudarme. Lo que pasa es que en el juego de **Super Mario 64** para Nintendo DS, ya tengo todas las estrellas que marca cada escena, pero aun así no logro colectar las 150; ¿necesito hacer algo más? Espero que no sea un error de mi tarjeta, porque me ha costado mucho trabajo juntar mis estrellas.

Adriana Rivas V.
Guadalajara, Jalisco.

No, no creemos que tu tarjeta tenga algún problema; lo que pasa es que seguramente te falta la estrella de las monedas de cada nivel; esta no es una estrella que aparezca indicada junto con el resto, pero cada nivel tiene una, y consiste en tomar 100 monedas; al hacerlo, se mostrará una estrella extra. Obviamente hay escenarios donde es más sencillo lograr esta cantidad, por lo que para reunir las 100 monedas, debes terminar con cada uno de los enemigos que te aparezcan, pero trata de no hacerlo muy cerca de precipicios, ya que si una se cae, todo el esfuerzo habrá sido en vano; otra recomendación que te hacemos es que la última moneda que tomes sea una de fácil acceso, ya que justo en ese lugar aparecerá. Ahora que ya sabes cómo obtenerlas, te deseamos suerte; seguro las reúnes todas.



Hola, amigos de Club Nintendo, quisiera saber si ustedes saben cómo sacar al caballo del Romani Ranch en el juego de **The Legend of Zelda: Majora´s Mask**. Gracias y hasta luego.

Alonso Pérez Cedillo
México, D.F.

Primero que nada debes vencer al jefe **Goth**, que es el enemigo que encuentras en el templo de la montaña; una vez que hagas esto, podrás entrar a la tienda de los **Gorons**; ahí habla con el **Goron** que está junto a la puerta, él te retará a llevar un barril de pólvora a un lugar especial, y si lo logras, te ganarás la posibilidad de comprar los barriles que gustes; ahora bien, ya con uno de estos en tu inventario, sal del pueblo por la puerta sur, y por ahí verás una piedra que tapa un camino, usa el barril para volarla y descubrir el acceso secreto al rancho; una vez dentro, platica con la niña, ella te pondrá a prueba, y debes reventar diez globos en un tiempo límite con tu arco y flechas montando a Epona; si lo consigues, al terminar el reto, **Epona** será totalmente tuya, haciendo de las largas distancias algo más cómodo.

Con esto terminamos con los Mariados en esta ocasión. Si tienes cualquier pregunta no dudes en mandarla a la dirección de la revista o a nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com Con gusto las contestaremos. Además, recuerda que tus preguntas pueden ser de titulos antiguos, así que ahora ya no tienes pretextos para tener tus juegos en algún cajón.

Tips



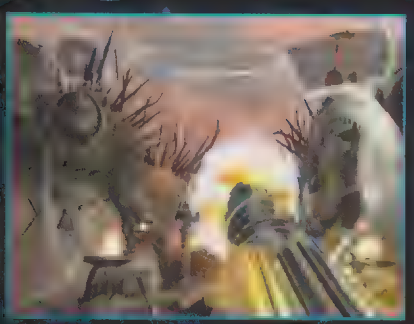
El universo está sufriendo por un nuevo atentado; la Federación Galáctica ha sido invadida en una de sus reuniones... Una vez más, todo es debido a los piratas espaciales y al **Phazon**, aquel virus que se creía controlado. Pero no es así: está invadiendo nuevos mundos, consumiéndolos hasta dejarlos sin rastro de vida. Para detener esta amenaza antes de que genere un caos en la galaxia, se ha solicitado la cooperación de la famosa **Samus Aran**, quien de sobra conoce la situación, pero esta vez recibirá la ayuda de otros mercenarios, lo que te deja ver lo complicado de la situación.

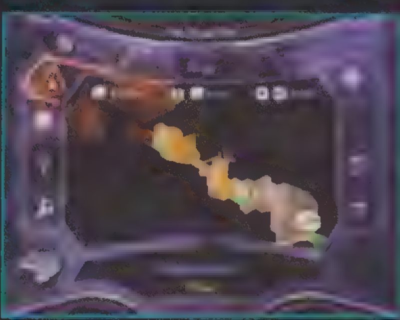
Después de algunos meses de retraso, por fin está disponible para Wii el esperado **Metroid Prime 3: Corruption**, con la historia más elaborada que se haya visto en la franquicia, además de un extraordinario *gameplay*; suponemos que al inicio te costará algo de trabajo avanzar, pero no te preocupes, te hemos preparado algunos consejos y recomendaciones para que puedas librar los objetivos que te piden de una manera más sencilla.

Tu objetivo es liberar al Universo de esta nueva amenaza; tu reto será no ser consumido por el mal...

Simplemente estamos ante el mejor control jamás creado para un juego First Person, pero si tienes problemas para sacarle provecho, veamos las funciones que puedes desempeñar con él, y después algunas técnicas para atacar y defenderte de mejor manera.

Obviamente se utiliza el Nunchuk en conjunto con el Wiimote; en el primero usamos el Stick para mover a **Samus**, el botón C nos sirve para la *Morph Ball* y Z para enfocar objetivos.

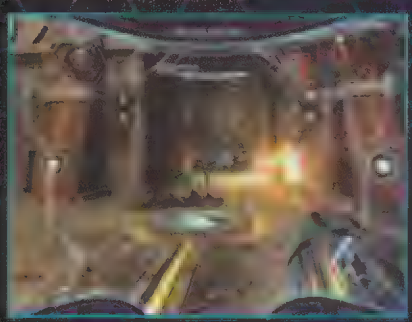




El Wiimote nos es útil para apuntar, es como si en realidad tuviéramos el cañón de Samus en nuestro brazo derecho; resulta bastante intuitivo apuntar con él, ya que puedes dirigir tu disparo con una precisión increíble al lugar menos pensado. Con el botón A disparas, y si lo dejas presionado, acumulas más energía y por ende causas más daño. Con el botón B saltas, si lo oprimes un par de veces repetirás la acción ya estando en el aire. Los botones Más, Menos, 1 y 2 tienen funciones como desplegar el mapa o el Hyper Mode que te explicaremos más adelante.

No dispares al aire

Si recuerdas, en los primeros dos **Metroid Prime** para GameCube, si presionábamos el botón R al enfocar a un enemigo, todos los disparos que hiciéramos iban directo a nuestro blanco, pero aquí ya no pasa eso: ahora, el oprimir Z (que cumple la función de enfocar como lo hiciera R antes) sólo servirá para mantener en la mira al enemigo u objeto deseado, por lo que además de usar dicho botón, tienes que dirigir tus tiros con el Wiimote para que le puedas dar, pues de lo contrario se perderán con cualquier otra estructura.





Dale la vuelta al peligro

Este nuevo enfoque te permite movimientos mucho más rápidos, por ejemplo, girar alrededor de los enemigos; esto era un dolor de cabeza en las primeras dos partes ya que debías presionar dos veces el botón R para girar, pero ahora sólo debes mover el Stick hacia la dirección deseada y mantener el Wiimote sobre tu objetivo; claro que también puedes desplazarte con el botón B, pero ya no es crucial. Esto es en verdad útil, y más cuando estás rodeado de enemigos, porque te permite concentrarte en el que quieras.

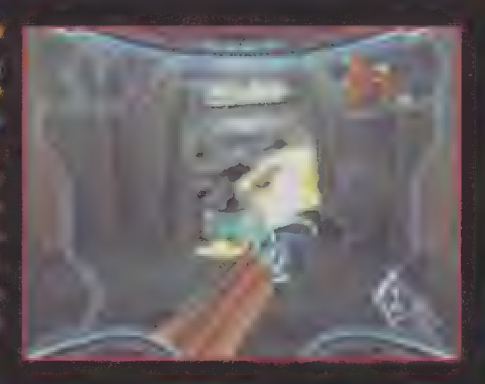


USA TU MANO IZQUIERDA

El Nunchuk también juega una parte vital en la aventura, no sólo porque en él esté el Stick, sino que además te permite usar el **Grapple Beam**, es un aditamento que encontrarás poco después de salir de Norion y con el que puedes realizar ciertas acciones, como las siguientes:

Activar objetos

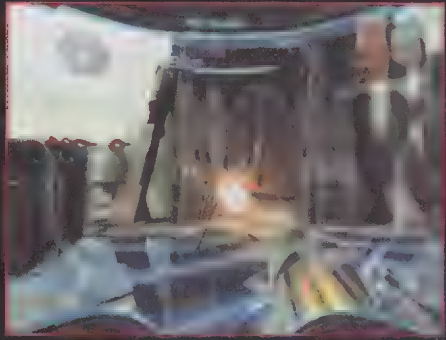
Hay muchos elementos como palancas o puertas, que no se abren disparando o presionando botones cerca de ellos; tienes que "jalarlos" para que se activen, y esto lo logras con el **Grapple Beam**; sólo debes enfocarlo y agitar el Nunchuk hacia el frente, como si realmente fueras a engancharlo; ya después un tirón bastará para completar la obra.



Atacar enemigos

La mayoría de piratas son vulnerables a los disparos de tu cañón, pero habrá algunos más que tengan un escudo o hasta una especie de armadura que impida que les dañes; en esos casos, debes esperar a que estén quietos o a una distancia considerable de ti para accionar el **Grapple Beam** y despojarlos de su protección para ahora sí terminar con ellos.

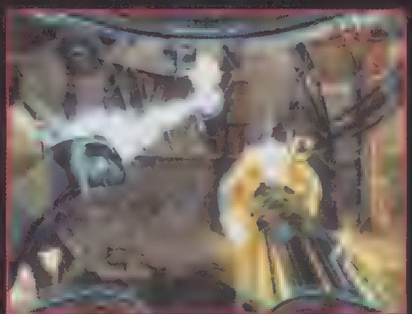




Saltar precipicios

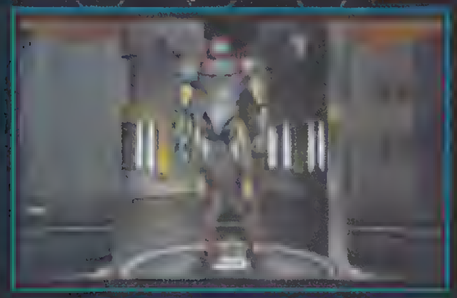
En muchas ocasiones llegarás a lugares donde aun con el salto doble no podrás cruzar alguna plataforma; en estos casos debes fijarte si existe una especie de "gancho" en cualquier estructura; si es así, usa el **Grapple Beam** para sujetarte de ella y así llegar a otras zonas. Un tip extra es que cuando estés columpiándote, no te lances a la primera, gira un poco en tu estado para que veas si hay otro lugar cercano que pueda darte otras actualizaciones.





///////EL PHAZON ESTÁ ///////EN TU INTERIOR

Después de cierto ataque que sufre **Samus** en la primera parte del juego (que no te contamos para no arruinarte la historia), su traje ha sido modificado de manera que puedas sacarle provecho al **Phazon**, es decir, al mismo virus que tratas de erradicar.

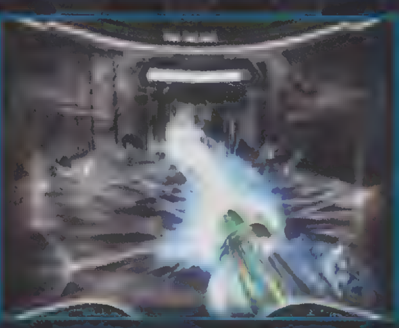


Estos disparos son mucho más poderosos, pues eliminas prácticamente todo con un par de ellos; pero tiene una desventaja: que cada vez que entres en **Hyper Mode** tu energía se irá reduciendo, por lo que si abusas de esta opción, puedes quedar muy mal colocado.



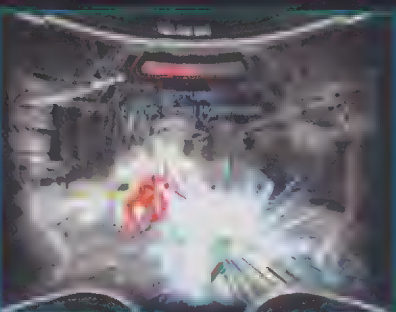
Dicho traje te permite absorber el **Phazon** que se encuentra en los niveles del juego, para después usarlo contra los piratas espaciales o cualquier otra criatura que se cruce en tu camino; para poder utilizarlo, debes entrar a la modalidad **Hyper Mode**, lo cual se logra dejando presionado el botón + (más) en tu Wiimote.





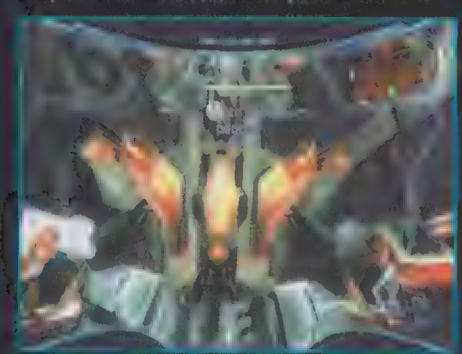
Ahora bien, algunos enemigos te atacarán con armas a base de **Phazon**, pero como ya te comentamos, tu traje lo absorbe, por lo que entrarás en una especie de sobrecalentamiento, en el que debes expulsarlo lo más rápido que puedas; es obvio que la mejor manera es usándolo contra tus oponentes, sólo trata de mantenerte en movimiento y sobre todo disparando, ya que si no lo haces ahí habrá terminado todo para ti.





//////////////No estás solo ////////////en el Universo

Para esta compleja misión no estás solo: otros miembros de la Federación Galáctica estarán contigo, ayudándote en ciertos momentos de la historia; ahora bien, además de ellos, hay otros compañeros con los que siempre debes estar dispuesto a intercambiar palabras. Esto parece algo sin chiste, pero muchas veces, cuando estamos atorados en alguna parte del juego es debido a que no prestamos atención a las indicaciones, o a que no hemos hablado con la persona adecuada.





////////// CAMBIA TU VISIÓN DE LA REALIDAD

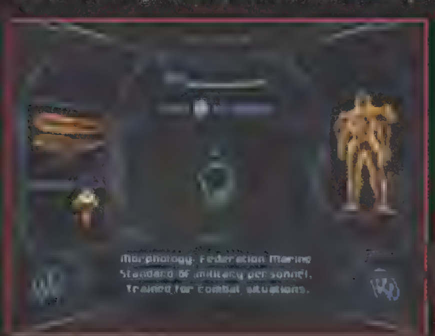
[illegible]

//////////////// Scan Visor

Este visor viene desde el primer **Metroid Prime**; [illegible] ción valiosa acerca de su naturaleza; en el caso de los [illegible] los mediante el escáner.



Como dato adicional, si quieres completar el título al cien por ciento, es necesario que lleves en tu registro información de todo lo visto; esto puede ser tardado, así que te recomendamos que sólo lo uses en lo que tengas a la mano y que no te complique la situación en las batallas; ya cuando tengas un mejor nivel de armamento, puedes regresar a cualquier planeta y registrar objetos o enemigos que te hagan falta. En donde sí debes poner atención especial es cuando enfrentes a los jefes, ya que no hay segundas oportu- [illegible]





// Gunship Visor

[illegible] bastante útil, sobre todo cuando no encuentras un [illegible] pero aun así te evitará dolores de cabeza.



[illegible] racción, y así notarás de inmediato si estás en el [illegible]



////////////// Dentro de ////////////////// tu nave

[illegible] ver el interior de la nave, sino también activar algunos de los botones en cabina, que nos per- [illegible] falta en nuestro inventario. Recuerda que desde su interior puedes dirigir la ruta que vas a tomar, ya que al ir adquiriendo nuevas habilidades, es bueno regresar a otros planetas para explorar áreas a las que no tenías posibilidad de llegar, y [illegible]





// Dinero fácil

[illegible] encargas de varios a la vez.

ENEMIGOS

Los primeros seres que enfrentarás son en realidad bastante sencillos de eliminar con un disparo simple (los mandas al otro mundo), pero al ir avanzando te encontrarás otros más complicados. Enseguida te daremos unos consejos para niveles avanzados.

Con calma...

Primero que nada, siempre que llegues a una zona nueva, o cuando abras alguna compuerta, ten cargado tu disparo; revisa muy bien las paredes del cuarto, pues siempre habrá algún enemigo que puedas derrumbar con ataques a distancia; unos se caerán y esperarán a que los termines, pero otros se lanzarán hacia ti, así que debes elegir muy bien cuál va a ser tu método.



Mano a mano

Ahora bien, otra opción es combatirlos frente a frente: sólo sitúate cerca de ellos con tu cañón al máximo, y dispárales; obvio que no los vas a eliminar con un tiro así, por lo que mientras se están levantando, carga otro, hasta que desaparezcan; hay unos piratas que no se van a caer, y después de tu impacto van a contraatacar: en estos casos, sólo salta dos veces sin moverte, así evadirás el embate, y al caer ya estás listo para conectar otro, o si lo prefieres, puedes atacar a otro enemigo; todo depende de la situación en la que te encuentres.





La potencia hace la diferencia

Una vez que tengas suficientes misiles, puedes realizar este ataque combinado: si recuerdas en el primer **Metroid Prime** de Cubo, podías lanzar al mismo tiempo la energía de tu cañón junto con un misil; pues bien, si eres rápido puedes hacer algo parecido: carga tu disparo, y justo después lanzas un misil... obtienes un resultado similar, además de que si lo haces a corta distancia, es muy difícil que escapen; esta técnica es más efectiva con enemigos pesados o lentos.



Rodeado

Cuando estés saturado de enemigos, la estrategia es distinta; ubica a uno que se encuentre en el centro del encuentro, márcalo como tu objetivo con el botón Z, gira a su alrededor pero apunta hacia otros enemigos, o sea, lo usarás sólo como eje para no perder de vista a las demás criaturas, además de que las vas a tener siempre cerca.



El último recurso

Este movimiento es para casos extremos, en los que estás desesperado, o sea, cuando tienes poca energía y muchos enemigos por derrotar; es algo tardado, pero te puede salvar de repetir todo desde la última vez que lo hiciste; consiste en lo siguiente: cuando ya sientas que cualquier disparo acabará contigo, usa la **Morph Ball**, y recorre la habitación dejando bombas a tu paso pero nunca dejes de moverte, de manera que al cabo de unos minutos hayas acabado con el problema; es algo tardado pero seguro, y si tienes suerte, es probable que te den energía y puedas cambiar de estrategia.



Termina el problema de raíz

Después de que obtienes la capacidad para colgarte de ciertos objetos para utilizar precipicios, es más común que te ataquen unos insectos en grupos, y por más que los eliminas siguen apareciendo, y aunque no te causan mucho daño, sí son bastante molestos... lo que debes hacer para erradicarlos de una vez por todas es buscar su "panal", que por lo regular tiene un color naranja, y dispararle un misil o un tiro cargado, con lo cual podrás estar tranquilo y subir plataformas sin riesgos.





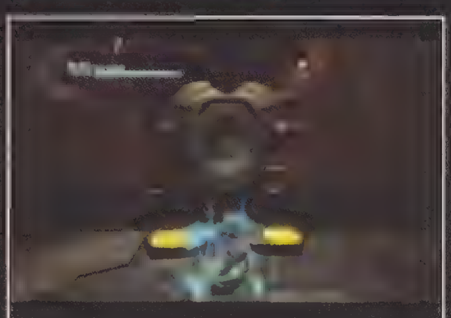
/// ¿Qué? ¿Son infinitos?

Hay otros casos en los que los enemigos que no paran de salir, son tipos piratas voladores, que te pueden pasar dos horas y no vas a vencerlos nunca; esto se debe a que el objetivo no es derrotarlos (no crean que nos tomó dos horas darnos cuenta de esto, ¡JI!); lo que quiere decir ese hecho es que lo que debes realizar se encuentra en ese cuarto, pero no tiene que ver con los enemigos; puede ser activar un mecanismo, llamar a la nave, en fin, varias cosas. Esperamos que con esto se ahorren un buen rato de investigación.



///////////// Observa cada ///////// pequeño detalle

En ocasiones, al tener que resolver algún *puzzle* o acti- [illegible] los mismos resultados, o sea, nada; en situaciones [illegible] en modo normal como en **Morph Ball**; por ejemplo, [illegible] pequeño tubo con la **Morph Ball**.

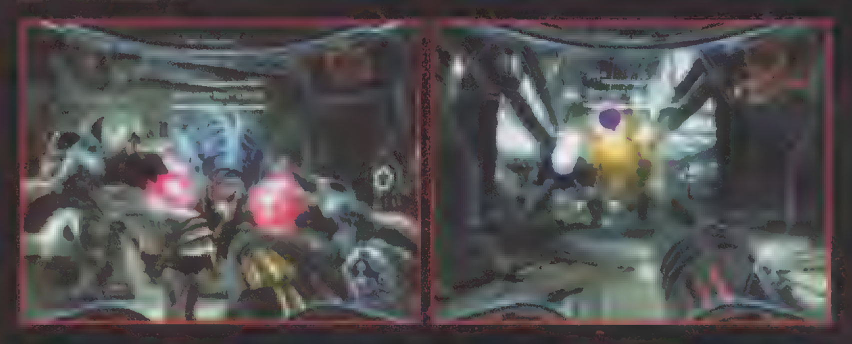




////////////////////////////////// Piratas enormes

Bien, ahora pasemos a una parte crucial del juego: los jefes finales, que, déjanos decirte, son espectaculares; en cuanto vayas a enfrentar a alguno, lo primero que debes hacer es analizarlo con el escáner, así puedes tener una mejor idea de cómo vencerlo, aunque algunas veces, aun con esto, será necesario observar el comportamiento de tu enemigo.

Vamos a ponerte un par de ejemplos para que te quede más claro: al primer enemigo del juego no le causas gran daño disparándole, lo que tienes que hacer para acabar con él rápidamente es esperar a que te lance **Phazon**, y mediante tiros de tu cañón, regresárselo; entonces sí, en un par de minutos estarás del otro lado.



Cuando enfrentas a **Ridley** en la caída, buscará morderte, así que lo que tienes que hacer es dejar una bomba, y justo cuando te vaya a atrapar, moverte para que ésta haga lo suyo; repitiendo esta fórmula la pasas sin problemas. En la segunda parte, cuando vas cayendo, debes disparar a los lugares donde intenta cargar energía, al mismo tiempo que esquivas los escombros.





Con estos dos ejemplos queda claro que para derrotar a los jefes finales es una prioridad observar su comportamiento, ya que si sólo llegas a disparar, no les vas a causar ningún daño; es fundamental que dirijas los ataques a su punto débil.



Con esto damos por terminados estos Tips de **Metroid Prime 3: Corruption** para Wii, esperando que te sirvan para que esta aventura te sea más sencilla, y no te trabes en momentos clave. Pero si aun así tienes problemas en alguna parte en específico, no dudes en escribirnos, con gusto te ayudaremos para que puedas completar este extraordinario juego.

Las recomendaciones de Club Nintendo para el mes de octubre



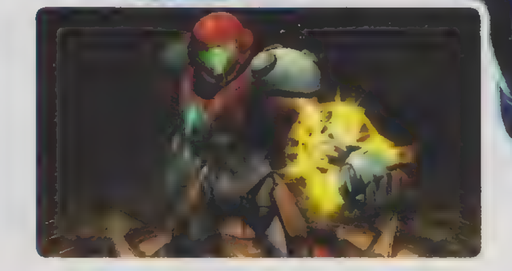
Pepe: Continuamos con las recomendaciones de Club Nintendo; en esta ocasión comenzamos con **Batallion Wars**. Si te gustó la primera entrega de **Battalion Wars**, simplemente no te puedes perder esta nueva aventura en donde tus dotes de combate serán puestos a prueba y podrás demostrar qué tan buen comandante eres. Si deseas saber qué se siente dirigir a todo un ejército en tu propia sala, no lo dudes y dale una oportunidad.

Battalion Wars 2
Salida: 29/10/07

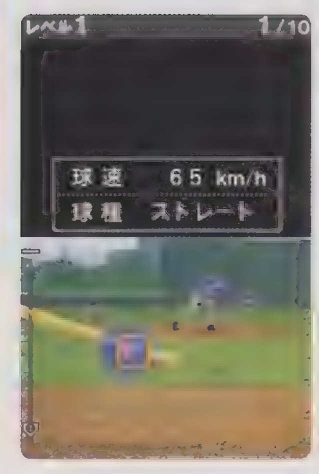
Toño: No te dejes confundir por el estilo de los personajes de **Battalion Wars 2**; se trata de un título bastante serio que te pondrá a combatir literalmente durante horas dirigiendo a tus tropas en una guerra sin igual en tu Wii.

Metroid Prime 3
Corruption
Salida: 27/08/07

Master: Además de que **Metroid Prime 3** tiene muchas cosas mejoradas como los aspectos visuales y el tamaño de los escenarios, lo que le da ese valor extra es la nueva manera de controlar más libremente a la heroína con los controles del Wii. Las batallas con los enemigos y jefes son espectaculares e intensas; se combina muy bien la ambientación del juego con la acción de los combates.









Panteón: Es muy divertido poder retar con tus familiares y amigos en casa; pero el poder llevar el entretenimiento electrónico a cualquier lugar en nuestros Nintendo DS no tiene comparación. **Flash Focus** es una de esas opciones que no podemos dejar de recomendarte por su absorbente *gameplay* y adictiva diversión portátil. Vayas a donde vayas, siempre tendrás un rato agradable con este título que pondrá a trabajar tus sentidos. Esta es una muestra más de que los videojuegos no son malos ni te atrofian el cerebro, al contrario, te ayudan a ejercitarlo en minutos.

Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day
Salida: 15/10/07

Gus: Dicen que el tiempo pasa volando cuando te diviertes, y qué mejor que hacer trabajar tu mente mientras lo haces. Esta colección de retos a tu ingenio es una de mis recomendaciones favoritas de este mes por sano y divertido.



The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Salida: 01/10/07

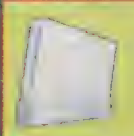
Crow: Esta franquicia de Nintendo todavía tiene mucha pila y cosas que ofrecernos; en este mes continuamos con la aventura de **Link**, quien ahora se enfrenta a nuevos retos y emocionantes situaciones que aprovechan muy bien las capacidades del Nintendo DS. Si eres un seguidor fiel de esta serie, no lo dudes y embárcate en una jornada como ninguna, ¡y llévatela a donde quieras!



Frank: El héroe legendario de Nintendo regresa a las andadas y retiene el estilo gráfico que tanta controversia causó hace ya unos ayeres. En esta ocasión tendrás que saber usar bien sus habilidades y conseguir ítems y accesorios para poder ayudarlo en otra difícil empresa; afortunadamente, tu *Stylus* será de gran ayuda para que puedas tener un buen control de tus acciones. Esta es una recomendación que no podíamos dejar de hacerte.

DRAGON BLADE
WRATH OF FIRE

MUCHAS VECES A LAS COMPAÑÍAS LES CUESTA TRABAJO ARRIESGARSE EN SUS PRODUCCIONES; ESTO OCURRE PRINCIPALMENTE POR ALGUNAS TENDENCIAS ERRÓNEAS QUE ABUNDAN EN EL MERCADO; PERO CUANDO SE DECIDEN A DEJAR TODO ESO DE LADO Y A APOSTAR POR UN *GAMEPLAY* NOVEDOSO, LOS RESULTADOS SUELEN SER MUY POSITIVOS, COMO ES EL CASO DE DRAGON BLADE: WRATH OF FIRE PARA WII, DESARROLLADO POR LAND HO! Y PUBLICADO POR D3, UN PAR DE LICENCIAS QUE SI BIEN NO SON MUY CONOCIDAS, CON TRABAJOS COMO ÉSTE POCO A POCO SE GANARÁN UN BUEN LUGAR EN LA INDUSTRIA; Y ES QUE SIN LUGAR A DUDAS, DRAGON BLADE ES TODA UNA REVELACIÓN.



Compañía: **D3 Publisher**
Desarrollador. **Land Ho!**
Categoría: **Acción**
Clasificación: **Pendiente**
Jugadores: **1**

¡LIBERA TU PODER INTERIOR Y SALVA AL MUNDO DE LA DEVASTACIÓN!

UNA HISTORIA FANTÁSTICA

A estas alturas ya todos estamos saturados de los argumentos predecibles en un videojuego; pareciera que no le ponen mucha atención a este aspecto últimamente, pero bueno, por fortuna aquí no sucede lo mismo. En **Dragon Blade** dirigimos a un guerrero que puede controlar el poder de los dragones, y ahora debe usarlo para recolectar las seis partes de una espada sagrada con la cual podrá erradicar el mal que se avecina sobre la Tierra.

A cada paso que das, la historia se va desarrollando a un buen ritmo, siempre dejándote pensando sobre los últimos hechos, y sobre todo en lo que va a ocurrir a partir de ese momento; y es que realmente se ha creado todo un mundo en exclusiva para este juego, y no es para menos, ya que el responsable de la trama es Richard A. Knaak, quien ha participado en el guión de otros videojuegos principalmente de PC, volviéndolos un éxito inmediato, así que con este último dato te puedes dar una mejor idea de lo que viviremos en **Dragon Blade**.

EL MUNDO ES TUYO

Todo el diseño del juego está en 3D, pero no es el típico donde tienes que ir avanzando mientras recolectas cientos de ítems que después cambias por otro superítem que te permite el acceso a una nueva área... no, aquí la acción es constante, cada momento estás combatiendo o intentando algo nuevo con tus habilidades, además de que los niveles no son para nada complejos, y no nos referimos a que sean sencillos de pasar, porque no lo son, sino más bien a que no tienes que realizar varias tareas para completarlos.



DERROTAR A LOS JEFES NO ES FÁCIL; DEBES ENCONTRAR ANTES SU PUNTO DÉBIL.



EL FUEGO ARDE DENTRO DE TI

Hasta aquí el juego merece un gran reconocimiento; es en verdad un excelente título, pero si tuviéramos que mencionar un solo aspecto que fuera el que determinaría su éxito, ese sería el *gameplay*; y es que se nota que los programadores han experimentado mucho con las posibilidades del control, de tal forma que aquí no sólo será avanzar con el *Stick* y agitar el Wiimote para atacar. Para empezar tienes que saber que aquí usas ambos controles, tanto el Nunchuk como el remoto para generar tus ataques, como si realmente estuvieras moviendo ambos brazos del personaje.



En momentos específicos de la aventura, al mover uno o los dos controles, nuestro héroe sacará de sus brazos el poder de un dragón, que se representará mediante un espíritu de fuego; su forma será más o menos la de un látigo, que te permitirá terminar con tus enemigos a diferentes distancias, dando lugar a que puedas tener distintas estrategias para las batallas.

Al ir reuniendo experiencia, aprenderás nuevas formas de usar los controles, de modo que no sólo te van a servir para causar daño, sino también para defenderte; ya después todo es cuestión de tu habilidad para sacarle el mayor provecho y combinarlos para provocar el mayor daño posible a tus oponentes, sobre todo a los jefes finales, que son impresionantes tanto en su diseño como en su tamaño.



POR MUY BUEN CAMINO

Otro aspecto en el que destaca bastante este título es en sus gráficos; las texturas de cada escenario están muy bien trabajadas, no hay algún elemento que esté por demás o que carezca de detalles, lo que en conjunto te sumerge en el mundo de **Dragon Blade**. Las fuentes de luz durante las batallas, o cuando utilizas el fuego, son espectaculares, lo que habla de lo bien que la compañía se ha entendido con el hardware de Wii; y es que sabiéndolo explotar, nos puede dar resultados tan sorprendentes como los vistos en este título.



APUNTANDO AL CIELO

Dragon Blade es una de esas sorpresas que da gusto ver, ya que a pesar de no ser un título que sea muy esperado, estamos seguros que al jugarlo se convertirá en uno de tus favoritos; resulta muy absorbente la historia, además, el *gameplay* es lo que cuenta, y en **Dragon Blade: Wrath of Fire** es su carta de presentación.

RANKINGS



MASTER: 8.0

Este tipo de sorpresas realmente son las que me gustan, porque las compañías se enfocan en lo que deben, o sea, en buscar nuevas experiencias para nosotros los videojugadores. Realmente son de aplaudirse estos proyectos. **Dragon Blade** es espectacular, divertido, emocionante, y tiene un control excelente; créanme, deben darle una oportunidad, pues con él no sólo tendrán una aventura magnífica, sino que incluso su apoyo servirá para que existan en un futuro más juegos como éste. No lo duden, es genial.



CROW: 8.0

Si eres de aquellos que claman por ideas o conceptos nuevos que se alejen de las típicas sagas que todos conocemos, es tiempo de darle una oportunidad a **Dragon Blade**, un juego que nos presenta D3 y que visualmente se ve muy bien. El estilo de juego se adapta a los controles del Wii, siendo una forma interesante (pero no novedosa) de llevar a cabo la aventura. De cierta forma, quizá no sea tan popular por ser un título nuevo, pero es entretenido y cumple con su cometido. Lo que más me agradó fue la calidad gráfica, bastante bien llevada, así como la ambientación de escenas.



PANTEÓN: 8.5

Muchos videojugadores que hemos crecido con un control en la mano ya estamos un poco cansados de las mismas historias de siempre; rescatar princesas, salvar al mundo y recuperar 100,000 cosas para restablecer el equilibrio son clichés demasiado gastados como para seguir lanzando más y más juegos. Afortunadamente no todo está perdido, pues de vez en cuando los licenciatarios se acuerdan de que una historia fresca y un concepto nuevo siempre serán mejor que el famoso pan con lo mismo. **Dragon Blade** es una de esas excepciones, así que no lo dudes y dale una oportunidad.

1 10



QHDD...

¿Qué hay dentro de... los momentos más emotivos?

Por Spot

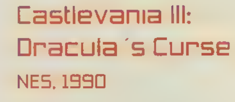
H [illegible]



Mega Man X

SNES, 1993

En este juego tenemos tres momentos increíbles que nos emocionaron mucho: la primera charla con el difunto **Dr. Light**, cuando **Zero** rescata a **X** haciendo su espectacular entrada y presentación al juego, y finalmente, cuando **Zero** se sacrifica para ayudar a **X** a vencer a **Vile**.



Castlevania III: Dracula´s Curse

NES, 1990

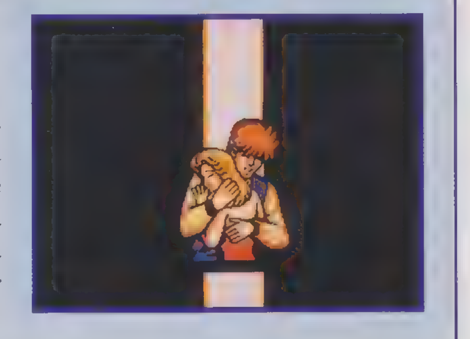
Este juego está lleno de momentos memorables, pero tal vez los más representativos son los finales en donde conoces la identidad de **Sypha**, y cuando **Alucard** vence a su padre por primera vez; después de esto, él decide sellar su poder y permanecer en un profundo sueño hasta que es invocado nuevamente a la acción en **Symphony of the Night**.

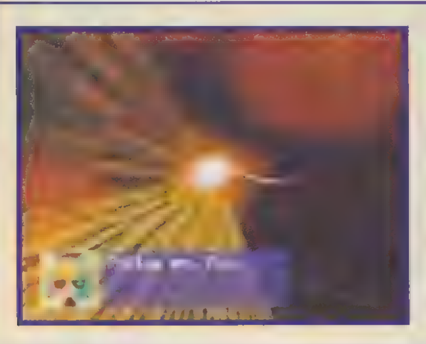


Double Dragon II: The Revenge

NES, 1989

Billy y **Jimmy Lee** son llevados por la venganza al corazón mismo de la guarida de los **Black Warriors** debido a la muerte de **Marian**; después de la feroz batalla contra el misterioso líder, éste deja una profecía a los hermanos **Lee**, la cual se cumple al bajar un ángel y revivir a **Marian**.





Star Fox 64

N64, 1997

¿Qué podemos decir sobre este juego que no se haya dicho antes? Todo es memorable, pero no cabe duda que el momento en el que **James McCloud** le indica el camino a **Fox** para que salga con vida de la fortaleza de **Andross** se llevó las palmas.

Ninja Gaiden II: The Dark Sword of Chaos

NES, 1990

Después de haber salvado al mundo de la amenaza de los demonios, nada parece importarle a **Ryu Hayabusa**, pues **Irene**, su novia, ha muerto. Por fortuna, ella es revivida por el poder de la Dragon Sword y juntos contemplan la puesta de sol.

The Legend of Zelda: Link´s Awakening

GB, 1993

En la mayoría de los juegos hay sacrificios heroicos para salvar a todo el planeta, pero en esta aventura, **Link** debe despertar al **Wind Fish** para librar al pueblo de Koholint de las pesadillas que lo aterrorizaban e invadían, pero irónicamente esto también marcaría el fin para este mundo. A pesar de lo doloroso que resulta el dejar ir a Koholint y a sus habitantes (especialmente a **Marin**), **Link** debe hacerlo para salvarlos; este es un final triste y emotivo como pocos.



Eternal Darkness

GCN, 2002

Esta increíble obra de arte nos presenta ironías y finales tristes para casi todos sus protagonistas en cada etapa; tal pareciera que el mal lleva las de ganar y que es imposible que un puñado de personas de varias épocas tengan una oportunidad en contra de las grandes entidades, pero finalmente, la valentía y el incondicional sacrificio de los **Roivas** logran detener la aniquilación total. Todo el juego te la pasas sorprendido por sus giros y aparente sentimiento de impotencia ante la adversidad, cosa muy emotiva y poco recurrente en los videojuegos.

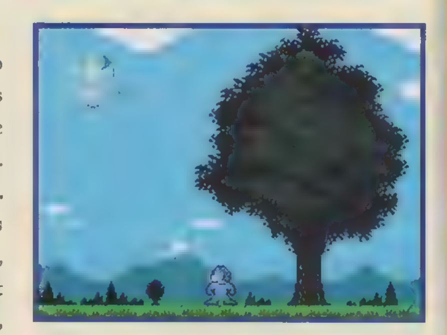


Chrono Trigger

SNES, 1995

¿Cuántos momentos emotivos puede haber en uno de los mejores RPG de todos los tiempos, especialmente con tantos finales y giros en la historia? La mayoría de los finales tienen eventos que nos hicieron emocionarnos, pero creemos que el mejor, donde **Crono** muere, es uno de los más representativos; claro, sin olvidarnos del sacrificio de **Schala**.





Lufia II: Rise of the Sinistrals

SNES, 1996

Este es nuestro juego favorito de la saga **Lufia**, y una de esas razones es su final, pues los dos héroes, **Selan** y **Maxim**, se sacrifican para evitar la destrucción de su pueblo y visitan en espíritu a su bebé antes de que éstos se eleven.

Mega Man 3

NES, 1990

Mega Man fue retado por un misterioso robot a lo largo del juego, pero jamás comprendió el porqué este personaje le ayudaba después de una corta batalla. Justo después de derrotar al malvado **Dr. Willy**, una roca cae sobre **Mega Man** y es rescatado por el mismo enigmático robot, cuya identidad es revelada por el **Dr. Light** como **Proto Man**, hermano de **Mega Man**, quien siempre lo ha cuidado desde lejos.



Mortal Kombat V

GCN, 2002

En el intro del juego vimos dos eventos que nos dejaron atónitos: la alianza de **Shang Tsung** y **Quan Chi**, y cómo **Liu Kang**, campeón de **Mortal Kombat** -quien ha defendido con honor a la Tierra- es asesinado por los dos hechiceros.

Conclusión

[illegible]



¡Las espadas invaden el Wii!
La más nueva versión de la popular franquicia de juegos de pelea, Guilty Gear, llega al Nintendo Wii para regocijo de los fans de este género tan competitivo. Como ya es costumbre en la serie, en XX Accent Core gozarás con los impresionantes gráficos estilo anime de cada personaje; el gameplay mantiene el estándar que hizo famoso a Guilty Gear, pero con un par de mejoras para hacerlo todavía más intenso que nunca. En esta versión encontrarás nuevos escenarios, peleadores y elementos. ¡Así que no lo dudes y toma tu control para demostrar de qué estás hecho!



Compañía: **Aksys Games**
Desarrollador: **ARC System Works**
Categoría: **Peleas**
Clasificación: **Pendiente**
Jugadores: **2**

Siguiendo la tradición de la familia...

El *gameplay* de **Accent Core** es muy fiel al de sus predecesores, pues conserva la rápida acción y movimientos espectaculares; los veteranos de los juegos de pelea se sentirán como en casa al vivir la intensidad de los combates, ahora remasterizados con mejores animaciones y fluidez en cada uno de los personajes, los cuales también gozan de una buena cantidad de poderes y ataques para defenderse en el campo de batalla. El control es bastante amigable y estamos seguros de que no te costará nada de trabajo acostumbrarte a este nuevo **Guilty Gear**, seas o no seguidor de la serie. A diferencia de otras sagas como **Mortal Kombat** o **Street Fighter**, la manera de jugar no ha cambiado mucho con el paso del tiempo, cosa que analizada desde nuestro punto de vista es buena, pues se han concentrado en tratar de innovar sin perder el concepto básico del juego.

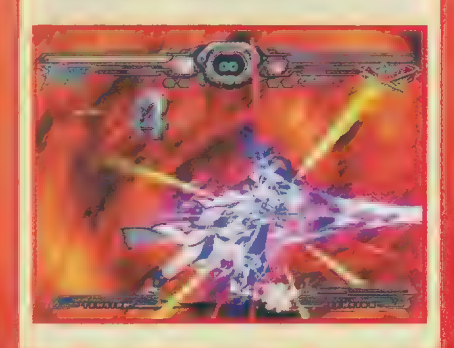




Esta es, sin lugar a dudas, la mejor entrega de la serie.

Nuevas opciones

Como ya lo comentamos, el *gameplay* sigue siendo básicamente el mismo, pero ahora se incorporaron tres nuevos sistemas para hacerlo más dinámico y agresivo que nunca. Force Break, Throw Escape y Slash Back son las tres opciones que tienes para crear un estilo de juego distinto al que estás acostumbrado. Eso sí, debes tener en cuenta que al cambiar tu manera de jugar, puedes diseñar nuevas estrategias para confundir y sorprender a tus oponentes; por ejemplo, puedes hacer que un personaje fuerte y lento sea todavía más defensivo para convertirlo en toda una fortaleza difícil de derribar; por otro lado, al hacer más ofensivo a un peleador rápido, puedes convertirlo en la pesadilla de tus oponentes si lo sabes controlar correctamente.



"Que levante la mano el que no vino"

Son más de veinte distintos peleadores los que se han dado cita en **Guilty Gear XX Accent Core**, incluyendo dos totalmente nuevos que hacen su primera aparición en esta versión: **A.B.A** y **Order-Sol**, son sus nombres, y vienen dispuestos a demostrar su valía dentro de las filas de **Guilty Gear**. Todos los personajes están de vuelta con más movimientos y una versión EX que pondrá a prueba tu maestría con la espada. Otro detalle interesante es el modo Generations, el cual te permite poner a dos personajes de eras distintas frente a frente, para que tengas los combates que quieras sin importar la época de procedencia de los adversarios.

Buena variedad

Como todo juego de peleas, **Guilty Gear XX Accent Core** tiene varios modos de juego para que pulas tus habilidades y siempre estés listo para la acción. En Arcade podrás disfrutar de la intensidad de los combates al estilo de la vieja escuela, eliminando a tus oponentes uno por uno hasta terminar el juego... si es que puedes, claro. Medal of Millonaire es uno de esos modos raros en donde tienes que ir consiguiendo puntos conforme vas ganando rounds. Survival es uno de los favoritos de todo jugador que desee poner a prueba su habilidad con el control, y por supuesto, el modo Training te permitirá practicar y entrenarte para los combates; si nunca has jugado **Guilty Gear**, te exhortamos a que comiences por aquí para que no entres sólo a ser golpeado de mala manera en el primer round.

¡Contrólate!

Seguramente estarás pensando en que ya conoces todo lo que ofrece esta versión de **Guilty Gear**, pero que no hemos dicho si se implementará algo nuevo con los controles del Wii; pues déjanos comentarte de una vez que, efectivamente, los desarrolladores le dieron un buen enfoque al permitirte controlar todos los movimientos, golpes, patadas y saltos por medio de simples ademanes con tu Remote; dependiendo de la dirección hacia donde dirijas los controles, será el tipo de ataque que realizarás. Claro que también tomaron en cuenta a los nostálgicos, por lo cual es posible conducir a los personajes con el control clásico o por medio del de Nintendo GameCube. Todo es cuestión de gustos; nosotros te recomendamos que intentes jugar de las dos formas y veas con cuál te sientes más cómodo, de esa manera podrás disfrutar plenamente de toda la acción de **Guilty Gear**.









¡Los combates son en verdad muy espectaculares!

Muy recomendable

Guilty Gear XX Accent Core es una excelente opción para los videojugadores que disfrutamos de una buena reta con los cuates en uno de los géneros más competitivos que hay: las peleas callejeras. Cierto es que hay varios exponentes para elegir, pero **Guilty Gear** nos pareció muy llamativo por su estilo y *gameplay*, así como sus geniales gráficos y cinemas. Como veteranos del control, nosotros preferimos jugar **Accent Core** (así como muchos otros títulos, como por ejemplo **Mortal Kombat Armageddon**) con los controles clásico o de GCN, pero esto no significa que usar el Remote lo haga menos divertido; también es interesante con la forma de juego exclusiva del Wii, pero como siempre, mejor te dejamos que lo compruebes tú mismo y decidas con cuál te quedas.

RANKINGS



MASTER: 9.0

Me alegra bastante que esta serie por fin llegue a una consola casera de Nintendo (ya que antes había aparecido para Nintendo DS), y les puedo decir que es simplemente un juego excelente; las posibilidades de combinaciones son casi infinitas, te puedes pasar horas practicando un combo, lo que le da un gran *replay value*; algo que vale la pena resaltar es la respuesta que tienen el Wiimote y el Nunchuk en este título; realmente resulta sencillo acostumbrarse. No debes perdértelo, sobre todo si, al igual que yo, eres fan de los juegos de pelea.



CROW: 8.5

Desde que jugué esta serie en el ahora extinto Dream Cast, se convirtió en uno de mis juegos de peleas favoritos por sus aportaciones al género. Ya sean los ágiles combates o el apantallador aspecto gráfico que se revestía en forma de anime, **Guilty Gear XX Accent Core** nos propone una mezcla entre los antiguos personajes y los nuevos, ofreciendo más variedad de acción y escenarios. Si era divertido jugarlo con los controles ordinarios, espera a que cheques cómo se disfruta en el Wii. Lo recomiendo ampliamente para todo tipo de jugadores.



PANTEÓN: 8.0

Lo que más me gusta de la serie **Guilty Gear** es que, a pesar de mejorar en cuestiones gráficas, conservan el estilo clásico de las peleas en 2D, pues es el que más disfruto en cuestiones de retas. Nunca he sido un seguidor tan fiel de esta saga, pero no cabe duda que a pesar de no tener la misma popularidad que **Street Fighter**, **King of Fighters** o **Mortal Kombat**, sigue siendo muy agradable jugar cualquiera de sus versiones. Si buscas un buen título de peleas para tu Wii, no lo dudes y ve por **Accent Core**, no te arrepentirás.

1 10

DRIVER PARALLEL LINES Tips

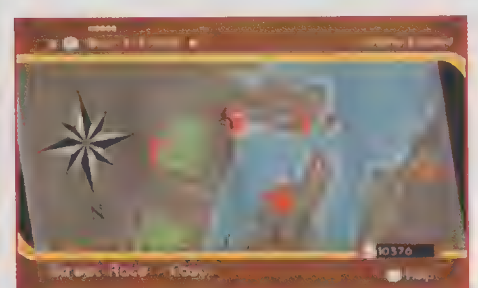
¡SIENTE LA VELOCIDAD!

Los juegos de la serie **Driver** siempre nos han gustado mucho por su rápida acción y emocionantes persecuciones al estilo de películas como *Bullit* o *Gone in Sixty Seconds*; ahora tenemos en nuestras manos la más nueva entrega de la saga, en donde se han enfocado más en la temática original de las misiones al volante y no tanto en ir a golpear gente. Sobrevivir en la ciudad no es fácil con tanto maleante y policía suelto, así que hemos preparado unos Tips que te serán de gran ayuda en las diversas misiones del juego. ¡Prepárate para subir a tu vehículo y convertirte en un demonio sobre ruedas!

CONOCE TUS VEHÍCULOS Y LA CIUDAD

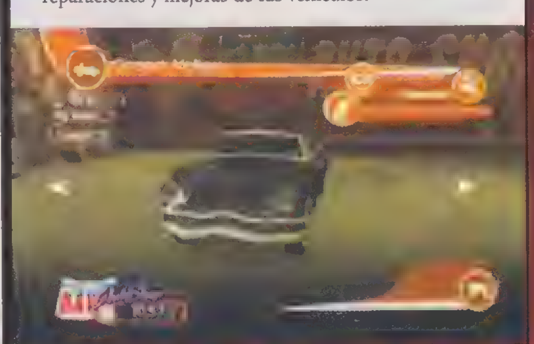
¡UBÍCATE!

Acelerar y frenar son cosas que puedes lograr sin problemas; pero una custión diferente es saberte mover por la ciudad sin perderte. Dentro de cada distrito hay *garages* que servirán como punto de referencia para que puedas hacerlo de manera más eficiente durante el juego. Cuando te sea asignada una nueva misión, revisa en tu mapa el lugar al que debes ir y señálalo preferentemente con el marcador del botón C (el que pone un punto verde), pues es más sencillo diferenciarlo de los demás indicadores. Ahora procura dirigirte al *garage* más cercano para que puedas reubicarte rápidamente y no tengas que conducir de más. El chiste de evitar tanta distancia entre tú y la misión siguiente es para reducir las posibilidades de cometer alguna falta y que seas perseguido por la ley, asunto que puede terminar en ver tu vehículo destruido.



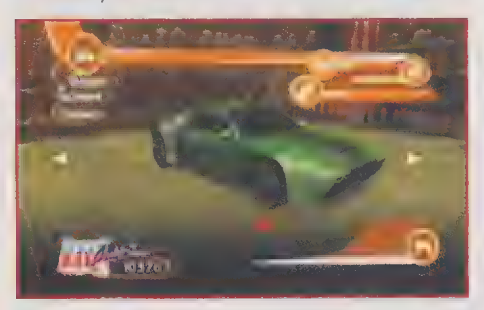
TALLER DE RAY

Este lugar será tu favorito si sabes aprovecharlo. Aquí puedes guardar todos los carros que lleves, arreglarlos, mejorar su desempeño comprándoles partes nuevas, pintarlos y por si fuera poco, te servirá para "teletransportarte" de uno a otro en cuestión de segundos. Lo mejor de todo es que de cualquiera de los *garages* puedes "sacar" cualquiera de los autos que tienes en tu colección para emplearlos en cada misión. Obviamente, todo trabajo (a excepción del primero) cuesta dinero, así que tienes que conseguirlo para poder gastarlo en reparaciones y mejoras de tus vehículos.



TU COLECCIÓN DE AUTOS

Un detalle que nos gustó mucho de **Driver Parallel Lines** fue la forma en como puedes añadir vehículos a tu colección; lo único que debes hacer es transitar por la ciudad, y cuando veas uno que te agrade, lo llevas a uno de los *garages* y le pides a **Ray** que te lo "guarde"; automáticamente tendrás dicho auto listo para ser usado en el momento en que sea necesario; eso sí, recuerda que a veces hay que darle mantenimiento, cosa que vamos a ver posteriormente. Algunos de los vehículos más raros o recomendables se encuentran en sólo algunas áreas, o bien, están ocultos dentro de algún callejón, fábrica, etc., por lo que debes revisar cada rincón de la ciudad si deseas tener lo mejor en cuanto a ruedas se refiere; pero ten en cuenta que tu habilidad es la real diferencia entre la victoria y la derrota.



CONSEJOS AL CONDUCIR

Cada auto es distinto en cuanto a aceleración, frenos y maniobrabilidad; trata de conocerlos para que sepas cuál te sirve mejor en cada situación. Algunos vehículos son mejores para escapar, otros te sirven más para detener a los fugitivos y unos más simplemente te pondrán a merced de tus perseguidores por su poca velocidad. Como en la vida real, siempre será mejor que manejes siguiendo el tránsito; así evitarás ser molestado por los policías y no chocarás de frente con algún vehículo, pues esto puede dañar mucho tu carro y dejarlo inservible. Al principio será un poco difícil saber bien hacia dónde dirigir tus ruedas, pero conforme vayas progresando en el juego, irás conociendo la ciudad y podrás hacer menos tiempo; mientras esto pasa, procura irte por las vías rápidas y no meterte en callejones a menos de que sea necesario.



CUIDADOS BÁSICOS DE TUS COCHES

Ya teniendo un carro en tu posesión, es altamente recomendable que lo repares para que esté disponible en momentos de necesidad; pero no te dejes llevar, si se trata de un vehículo que realmente no vas a usar constantemente, o acabas de comenzar tu juego, no le compres mejoras ni accesorios, pues te gastarás tu dinero y no tendrás para preparar los mejores carros que vas teniendo. Después de una persecución o un "trabajo", es normal que tu automóvil quede dañado; llévalo sin dudar con **Ray** y ponlo de nuevo en buenas condiciones. Lo bueno es que cuando un carro ya tiene las mejores partes, no tendrás que comprarle nuevas cada vez que lo reparas; esto es una gran ayuda pues te permite gastar entre 70 y 200 por reparación, según sea el daño. Otro detalle importante es que no debes sacar tus mejores coches para una vuelta común por la ciudad; trata de guardarlos para cuando sea realmente necesario; créenos que será muy molesto salir del *garage* con tu auto recién arreglado y que un conductor despistado (o tú mismo), lo choque a las dos cuadras.



CONSIGUE DINERO FÁCIL

Dentro del mapa verás puntos, signos de admiración y banderas (usualmente son de color rojo); dirígete a dichos sitios para que concurses en carreras clandestinas o realices trabajitos para mafiosos menores; de esta forma podrás conseguir dinero extra para poner a tono tus vehículos. Procura llevar el carro, motocicleta o transporte adecuado para cada competencia, pues no tiene caso destinar un auto a una carrera dentro del parque (no es necesario que sean los tuyos). La mayoría de estos puntos manejan misiones alternas que puedes pasar una y otra vez, así que puedes quedarte compitiendo durante el tiempo que quieras hasta tener la cantidad de efectivo que necesites.
Como recomendación adicional te exhortamos a no llevar tus mejores carros, o bien, evitar reparar uno antes de cada competencia o entre ellas, así gastarás menos dinero y podrás ahorrar un poco más.





Ray es el héroe de **The Kid**, y tu mejor amigo durante todo el juego. Sus *garages* son posiblemente las partes más importantes dentro del mapa; siempre que estés en apuros, dirígete a alguno de estos puntos y podrás tomar un descanso y reparar todos y cada uno de tus vehículos. La mayor ventaja es que **Ray** trabaja muy bien y lo hace por módicas cantidades; además puede conservar todos los autos que le lleves y tenerlos listos en segundos.

SOBREVIVIENDO EN LAS CALLES

TRATANDO CON LOS POLICÍAS

La primera cosa que debes tomar en cuenta al jugar **Driver** es que los policías son unos verdaderos maniáticos de su trabajo; no puedes pasar junto de ellos y cometer cualquier tipo de falta sin que se lancen contra ti en una frenética persecución. Los policías no perderán ninguna oportunidad para tratar de detenerte, inclusive si esto implica quebrantar la ley o llevarse a cuanta persona pase entre ellos y tú. Siempre procura tener un ojo en el mapa, pues ahí podrás ver cuando una patrulla anda cerca; es vital que trates de evadir contacto visual con ellos, pues por cualquier cosa te pueden tratar de arrestar. Hay situaciones que provocarán la ira de los agentes de la ley, como la destrucción del puesto de donas; si llegas a cometer esa profanación de su talón de **Aquiles**, ¡de la nada aparecerán más policías que nunca y tendrás que utilizar tus mejores artimañas para escapar!



ESCAPANDO DE UNA PERSECUCIÓN POLICÍACA

Hay algo muy importante que debes saber, y esto es que si cometes una falta cuando vas manejando, los policías irán tras el auto; si tienes oportunidad de bajarte y subir a otro, los habrás despistado y podrás continuar tu camino. Pero si la fechoría sucede cuando vas a pie o te ven robando otro carro, te perseguirán a ti, de manera que podrán reconocerte aun si cambias de vehículo. La mejor forma de deshacerte de ellos es metiéndote a los callejones, pues a menos de que te vengan siguiendo muy de cerca, evitarán tomar estos caminos. Lo más básico es conducir lo más rápido que puedas hasta haberlos dejado atrás, pero si esto no es posible, puedes bajarte del carro o esconderlo fuera de su rango de visión al entrar a alguna construcción, detrás de una barda o algún elemento similar. Si es posible, abandona el coche y sal caminando hasta que las cosas se calmen.



USA TUS ARMAS EFECTIVAMENTE

Driver Parallel Lines se enfoca más en la acción de los autos que en el combate cuerpo a cuerpo y/o con armas; no obstante, necesitarás usarlas de vez en cuando para defenderte de alguien. Si es necesario detener un carro, puedes disparar desde el tuyo, pero procurando impactar las llantas; hacer que un auto estalle a balazo limpio es muy tardado, así que ni lo intentes. Cuando te enfrentes a un policía o maleante con pistola, siempre procura buscar un lugar para cubrirte y espera a que deje de dispararte para que salgas y lo llenes de plomo. A pesar de que hay una buena variedad de armas, éstas no se ocupan mucho; te recomendamos tener una que no se tarde tanto en recargar y tratar de disparar siempre de cerca, pues aumenta la efectividad de los balazos.



PERSIGUIENDO OBJETIVOS

Durante las misiones, ocasionalmente tendrás que detener algún tipo de transporte o camión; olvídate de dispararle, solamente perderás visibilidad y no le harás absolutamente nada al vehículo. La mejor forma de detener a tus objetivos es seguirlos de cerca y revisar constantemente el mapa en busca de callejones o áreas abiertas; la técnica consiste en dar la vuelta y sorprenderlos con un choque frontal para dañarlo lo suficiente para que pierda velocidad y puedas repetir la jugada. Trata de usar carros fuertes y no rápidos para estas partes, y si es posible, cambiar de vehículo después de cada impacto para que no te vayas a quedar en la misma situación que tu adversario.



DEJANDO GANAR A LOS DEMÁS

Una de las misiones que nos parecieron complicadas al principio fue en donde te ordenan lograr que un corredor bastante malo llegue en primer lugar; al principio tratábamos de alcanzar a los demás competidores para dañar sus carros (no puedes usar tu pistola), pero en lo que detenías a uno, los demás se iban. Resolvimos la situación de la mejor manera; simplemente nos quedamos esperando a que dieran una vuelta para bloquearles el paso con nuestro propio auto y ocasionar una carambola que los dejara fuera de la carrera. Eso sí, tienes que intentar que te peguen de lado o por detrás, para evitar que tu carro sea dañado de más y falles la prueba. También puedes empujar a los autos destruidos para crear barricadas, pero recuerda que tu "amigo" debe salir ileso.



TÉCNICAS, LOCURAS Y COSAS IMPORTANTES

BLOQUEANDO LA PERSECUCIÓN

Cuando eres perseguido, ya sea por los policías o por delincuentes, puedes realizar una jugada muy útil; se trata de entrar a un callejón o en alguna calle con mucho tráfico y detener tu vehículo de forma horizontal para que quede cruzado y no permita pasar a tus perseguidores; ahora tienes que ser rápido para bajarte corriendo, tomar otro auto y escapar mientras logran salir del atascadero que provocaste. Esta técnica es sumamente útil contra los policías, pero ten en mente que debes tener cerca otro medio de transporte.



MÁS LISTO QUE EL CPU

Si eres un videojugador veterano, sabrás que tú tienes una ventaja sobre la inteligencia artificial del CPU, puesto que puedes aprovechar las soluciones matemáticas que resuelven tomarse de acuerdo con ciertas circunstancias. Para explicarnos mejor, te recomendamos una técnica básica contra los policías y sujetos que te persiguen: métete en una calle con mucho tráfico y trata de moverte en zig-zag entre los carros (preferentemente en contraflujo) y cualquier otro obstáculo que puedas, como los árboles, por ejemplo. Tus perseguidores (especialmente los policías) te seguirán ciegamente, tratando de mantener tu misma trayectoria, lo cual ocasionará que choquen constantemente y provoquen carambolas que los dejarán fuera de la jugada. Trata de aprovechar este tipo de técnicas cada que puedas, pero recuerda que para que sea efectiva, debes tener una buena habilidad con el volante.



TÉCNICA "GALLINA"

¿Conoces el juego del "gallina"? Este consiste en que dos personas corran sus autos en dirección uno del otro y el primero que se desvíe es considerado un "gallina"; la otra variante es que ambos manejen hacia un precipicio y el primero que salte es el gallina (como en la película *Rebel Without a Cause*). Inspirados en este peligroso juego, adaptamos la técnica para **Driver**; el chiste es correr a toda velocidad tu vehículo contra el objetivo y saltar en el último momento para que el auto se estrelle y tú resultes ileso, además de que te da tiempo de subir a otro y terminar el trabajo. Esta jugada requiere mucha precisión y agallas; ¿crees tener lo necesario para hacerla?



¡BÁJATE!

Todavía no sabemos si esta técnica es muy atrevida o descabellada... tal vez es un poco de ambas; cuando eres perseguido por alguien y te logran acorralar o detener, no siempre bajan de sus carros, sino que esperan a que trates de huir de nuevo, así no pierden tiempo ni quedan vulnerables a que los arrolles. Puedes aprovechar esta situación y cometer la locura de bajarte de tu auto y dispararle a quienes te persigan; comienza por la persona al volante y luego a quienes vengan con él. Ahora toma otro carro (o el tuyo, si no está en una posición demasiado incómoda) y escapa rápidamente en lo que se reagrupan. Si tienes oportunidad, también puedes dispararles a sus neumáticos para ganar tiempo.



¿DÓNDE DEJÉ MI CARRO?

Gracias a la magia de los videojuegos, **Ray** puede enviar sus grúas fantasmas a recoger los autos que tengas registrados y hayas dejado en cualquier parte de la ciudad instantáneamente; de manera que no tienes que preocuparte por si necesitas dejar tu vehículo por alguna razón. Lo que sí debes recordar es que tal y como lo dejes, será como lo encontrarás en el *garage*; si quedó hecho añicos, tendrás que pagarle a **Ray** para que lo repare. Un consejo que te podemos dar es que si tu coche fue hecho pedazos en alguna misión, le des *Restart* al juego y así no habrás perdido nada.



CAMINOS NO VISIBLES

En el mapa del juego puedes ver la mayoría de los callejones (los puedes reconocer porque son líneas más delgaditas), los cuales te servirán muchísimo para cortar camino, deshacerte de tus perseguidores y hacer menos tiempo; pero aparte de estas útiles rutas alternas, hay ciertas partes en donde puedes ahorrarte bastante camino como los parques, las construcciones, estacionamientos, fábricas y otros similares. Las entradas a estos sitios no se ven en el mapa, pero una vez que logras conducir y ver tu entorno al mismo tiempo, podrás notar este tipo de atajos que te darán más ventaja sobre los demás. Un detalle muy importante es que en la mayoría de las misiones —aun en las carreras-, no serás penalizado si usas atajos, así que aprovecha todos los caminos posibles para ganar.



Driver Parallel Lines es un buen juego que tiene sus detallitos sin pulir, pero en general es sumamente divertido y te mantiene al borde de tu asiento con sus emocionantes persecuciones y demás misiones; debes estar siempre listo para todo, por esta razón preparamos estos Tips, para que seas el mejor de todos los conductores en esta violenta ciudad. No olvides que si llegas a tener una duda con este o cualquier otro juego, puedes hacérnosla llegar y trataremos de resolvértela. ¡Hasta pronto!

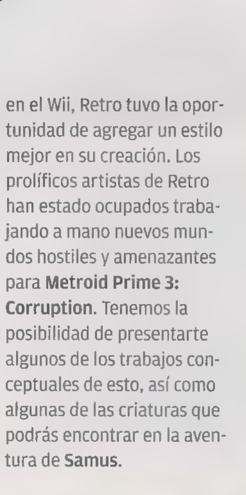
ARTE PRIME

Agasaja tus ojos con el arte de **Metroid Prime 3: Corruption**, el logro más impresionante de Retro a la fecha. Samus nunca se vio tan bien.

Por Christopher Shepperd

Jugando los Metroid originales en NES y SNES, puedes ver toneladas de creatividad dentro de los parámetros permitidos por las antiguas consolas. Cuando la serie **Prime** llegó al Nintendo GameCube, muchos aspectos gráficos y artísticos tuvieron que ser conceptualizados para conformar las actuales expectativas del jugador.

Por fortuna, los reinos de la franquicia de **Metroid** fueron puestos en manos extraordinariamente capaces de los desarrolladores de Retro Studios: ellos han tomado un mundo imaginado hace veinte años para un título de 8-bit en 2D y han elaborado una estética que captura el espíritu de **Metroid** y aparece enteramente original a como lo viste antes. Así como la trilogía de **Metroid** nos condujo a un impactante final en el Wii, Retro tuvo la oportunidad de agregar un estilo mejor en su creación. Los prolíficos artistas de Retro han estado ocupados trabajando a mano nuevos mundos hostiles y amenazantes para **Metroid Prime 3: Corruption**. Tenemos la posibilidad de presentarte algunos de los trabajos conceptuales de esto, así como algunas de las criaturas que podrás encontrar en la aventura de **Samus**.

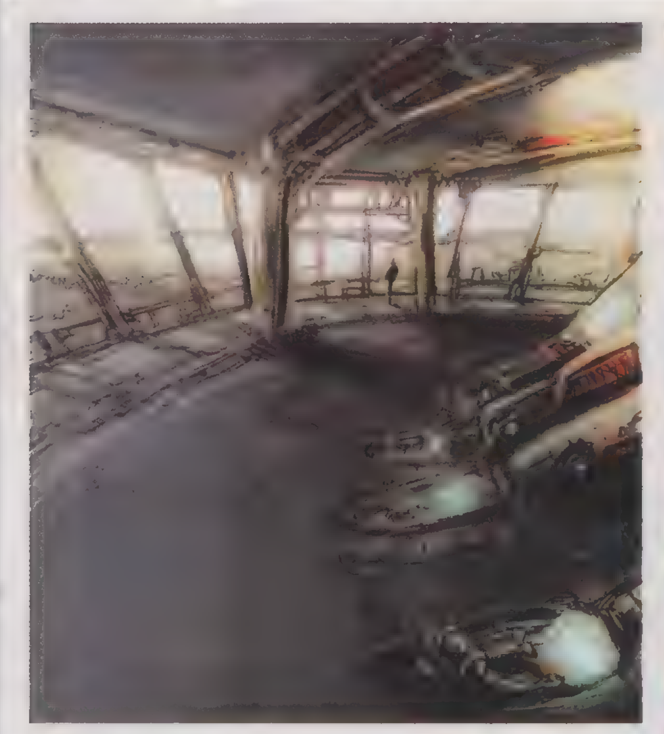


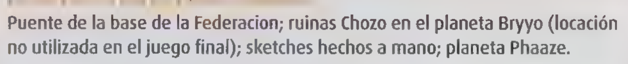
Cazadora Samus Aran.



Base de investigación militar Skytown, Elysia

IZQUIERDA A DERECHA:
Cazadora Gandrayda; Cazador Ghor; Cazador Rundas (Arte final rendereado en 3-D).

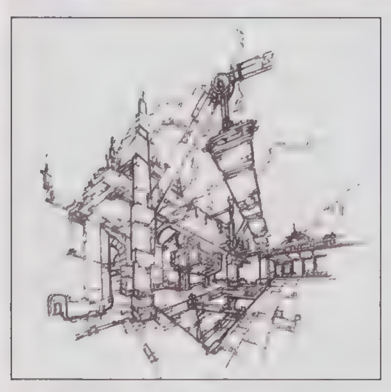




Puente de la base de la Federacion; ruinas Chozo en el planeta Bryyo (locación no utilizada en el juego final); sketches hechos a mano; planeta Phaaze.





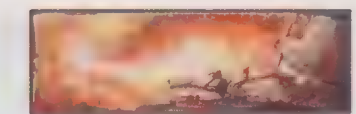






DERECHA ▸
Sketches para la comparación del cielo.

DEBAJO ▾
Androide Skytown Steamlord.

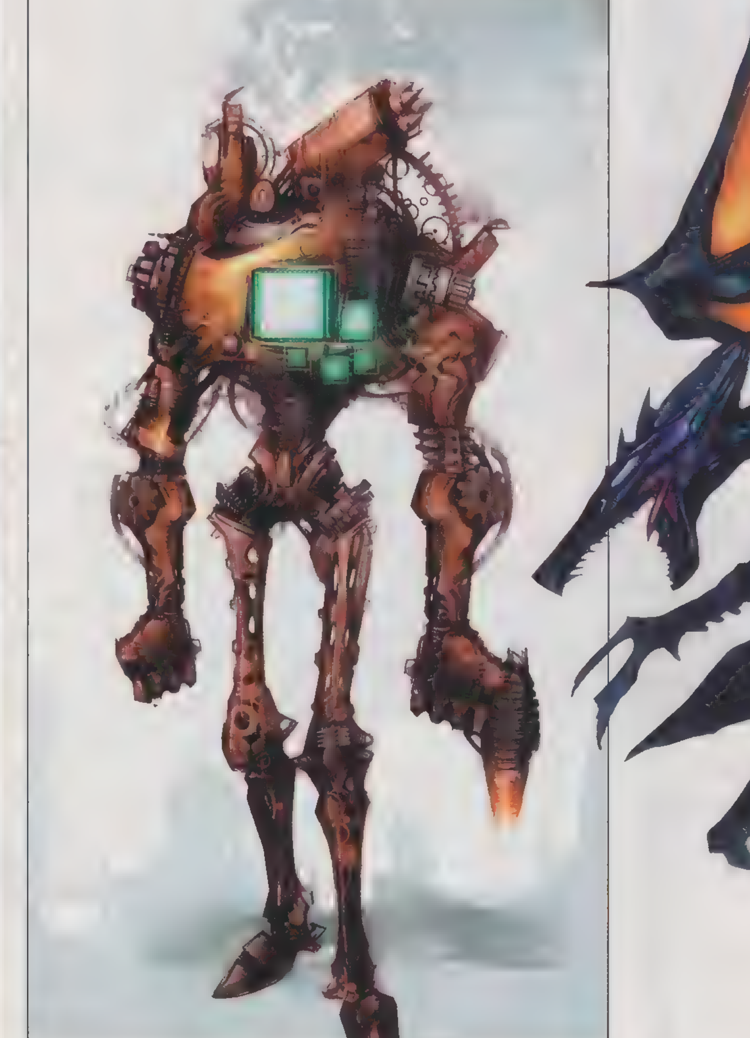







Cámara con pista de Spider Ball;
Fargul Hatcher con Fargul Wasps;
pirata Berserker; reliquia Bryyo Golem.





Golem Mogenar War; Ridley (arte final rendereado en 3D); unidad de combate Steambot.

Casting 07 Team Nintendo



La selección para el Team Nintendo 2007 se llevó a cabo el pasado 16 de agosto. Como ya es una costumbre, y por tercer año consecutivo, Nintendo eligió a doce chavos (ocho titulares y cuatro reservas) para representar y difundir la marca por distintos sitios de la ciudad de México. En esta ocasión, al igual que en los eventos de selección pasados, los chavos no desentonaron con el ánimo al presentarse ante el jurado y demás competidores. Fueron 40 los escogidos de un casting de cerca de 700 aspirantes, un 60% hombres y el 40% restante mujeres.

La cita fue en el Dave & Busters de Polanco y Club Nintendo (representado por Toño Rodríguez) participó como jurado junto a otras personalidades. La dinámica inició desde temprano; cuatro interactivos de Wii estuvieron amenizando el registro, y mientras unos pasaban lista en la recepción, otros se divertían con el Wii dentro del salón. Cuatro equipos se formaron por colores para el desarrollo de la selección, los cuales tuvieron que ponerse muy bien de acuerdo, ya que una de las rutinas fue inventar una buena porra con todo y baile para su respectivo color. Con esto comenzamos la dinámica. Fue curioso ver el comportamiento de cada uno de los participantes, ya que cuando la gente está en equipo se comporta de una manera, y cuando lo hace de forma solitaria, algunos pierden un poco el ánimo y se muestran algo introvertidos.

Uno por uno se fueron presentando ante el jurado, comentando su edad, gustos, opinión sobre Nintendo, motivo de su participación en el casting, hobbies y más. Al término de su monólogo, todos fueron cuestionados por el jurado, bueno no todos, ya que algunos fueron requeridos para bailar o cantar. Eso porque ellos mismos mostraron su gusto por estas actividades. Así fueron pasando todos los aspirantes a formar parte del Team Nintendo 2007, hasta llegar al break de medio tiempo para jugar un rato en las Arcadias del lugar y comer una buena hamburguesa para recargar pilas para la actividad final y decisiva, en la cual tendrían que sorprender al jurado.



Con el ánimo a tope cerramos el casting. La prueba final consistió en recrear en pareja algunas situaciones que se pueden dar en la vida cotidiana; ahí pudimos ver el comportamiento de los participantes y darnos cuenta de sus aptitudes para platicar, comportarse y hasta convencer a la gente de ciertos puntos que ellos tenían en mente.

Realmente fue un momento muy agradable; los chavos tenían tantas ganas de quedarse en el team, que sacaron a relucir sus divertidas personalidades. Una vez terminadas las recreaciones, el jurado tuvo la difícil tarea de seleccionar a los 12 que representarían a Nintendo.

Te presentamos a los siete chavos y las cinco chavas seleccionados para llevar la diversión de Nintendo a las calles y ciertos lugares. Sus nombres son: Eric Humberto Campuzano Jiménez, Tungjen García MacDonnell, Rubén García Andrade, José Manuel Álvarez Olivar, Christopher Mendoza Lara, Añadí Lizeth González Portillo, Nathalie Michelle Castillo Gama, Michelle Cortina Bukucs, Armando Guillermo Velasco Vasconcelos, Enrique González Cárdenas, María Jesús Suárez Díez y Daniela Cabrera Vázquez.

Les deseamos lo mejor en esta nueva aventura para ellos y les damos todo el apoyo de Club Nintendo para que realicen el mejor de los trabajos. Claro que eso de trabajo es un decir, porque andar con los sistemas y controles de Nintendo en las manos no creemos que sea un gran sacrificio. También queremos despedir con unas buenas golondrinas al Team Nintendo 2006, pues termina su ciclo. Con ellos convivimos en algunas ocasiones como nuestro aniversario del año pasado y en el Electronic Game Show 2006. Platicamos con algunos miembros y nos comentaron que fue una experiencia inolvidable; incluso uno de ellos encontró al "amor de su vida".

Estaremos pendientes de las actividades que realice el Team Nintendo después de la capacitación que recibirán para estar al día. ¡Suerte para todos ellos y nos vemos en el Electronic Game Show 2007 a finales de mes!

Ármate los cubos CN

Esta es la entrega final de los **cubos armables coleccionables**. Como te hemos comentado en meses pasados , **3 de ellos te servirán para armar un rompecabezas** que consta de 9 cubos. Es decir, para esta edición tendrás las imágenes completas. **El cuarto cubo es extra, independiente** de los otros. ¿Cómo le hago? Revisa bien las instrucciones de armado para que veas cómo quedará al final y las imágenes que vas a tener.

6 imágenes

1 rompecabezas

9 cubos

Pon manos a la obra y prepara tus cubos, porque una vez que los tengas todos, te puedes llevar una sorpresa.


cubo 7
Última de 3 partes
Reúnelos con los delas pasadas dos ediciones de CN y arma tu rompecabezas de 9 piezas.
Pokémon
© 2007 Nintendo
Mario Strikers Charged
cubo 8

cubo 9









Cubo extra

Además de las piezas para el rompecabezas, este mes te presentamos un cubo de **Super Paper Mario**, el más reciente título de la saga **Paper Mario** para Wii.

Instrucciones de armado

1 Recorta las páginas.

2 Memoriza o copia las instrucciones, ya que una vez que empieces a cortar las piezas de los cubos todo esto se va a perder. (Lo hicimos así para no usar páginas extra de tu revista).

3 Ahora te recomendamos pegar las páginas en una superficie más resistente como cartoncillo, cartulina, cartulina opalina o alguna otra. Esto les dará mayor resistencia a la hora del armado.

4 Es tiempo de recortar las piezas. Para los que sean mayores de edad recomendamos usar un cutter, para los más pequeños es el momento de pedir ayuda a un adulto o demostrar qué tan bueno eres con esas tijeras de punta redondeada.

5 Una vez que tengas las piezas conviene usar una regla o escuadra para "remarcar" los dobleces y las pestañas para que al doblar queden bien rectos.

6 Ahora sí, a pegar; puedes usar cualquier adhesivo de tipo escolar; recomendamos el pegamento blanco.

Instrucciones de uso

Obviamente estas instrucciones te serán útiles a partir de esta edición, cuando hayas completado los 9 cubos.

1 Coloca los 9 cubos armando la cara de **Mario Strikers Charged** en la posición de la figura 1.

2 Toma la primera columna de cubos, es decir los 3 primeros en posición vertical y gíralos como indicamos en la figura 2. Haz lo mismo con la segunda y tercera columnas, siempre una a la vez. Con esto verás armada la imagen de **Metroid Prime 3 Corruption**.

3 Ahora vuélvelos a girar, pero esta vez en renglones de 3 como indicamos en la figura 4, así cambiarás otra vez de imagen, ahora por la de **Pokémon Battle Revolution**.

Notarás que cuando armas una imagen, del lado opuesto te queda automáticamente otra del mismo título.











Figura 1

Figura 2

Gira tres cubos a la vez para cambiar de imagen, de manera que todas las marcadas con la B queden viendo hacía ti.

Figura 3

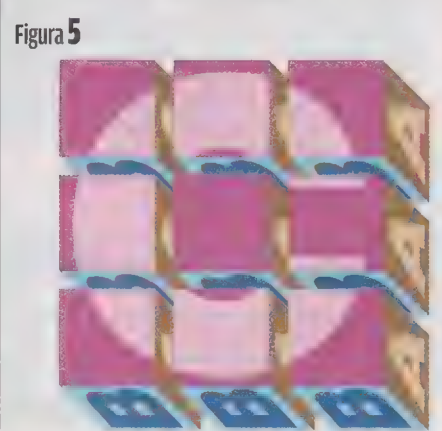




Figura 4



Figura 5





Resident Evil 4 Wii Edition

Wii

Activa nuevas armas o secretos especiales

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Pantalla de título alterna	Completa el juego principal una vez.
Armadura de caballero de Ashley	Termina Separate Ways una vez.
Traje rosa de Ashley	Completa el juego principal una vez.
Assignment Ada	Acaba la historia principal una vez.
Chicago Typewriter	Pasa Separate Ways una vez.
Chicago Typewriter in Seperate Ways clear file	Concluye el Assignment Ada.
Cañón de mano	Obtén cinco estrellas en todas las escenas y con todos los personajes en The Mercenaries.
Lanzacohetes infinito	Completa el juego una vez.
Uniforme de R.P.D. de Leon	Acaba el juego principal una vez.
Traje de Leon	Completa Separate Ways una vez.
Maltilda	Finaliza el juego una vez.

Adventure Island

Consola Virtual

Para activar los siguientes passwords debes introducir lo siguiente en el menú de códigos

CÓDIGO	SECRETO
3WSURYXZY763TE	Ítems avanzados/habilidades.
RMAYTJEOPHALUP	Deshabilita los sonidos.
NODEGOSOOOOOOO	Inicia como Hu Man.
3YHURYW7Y7LL8C	Comienza el juego como Hawk man.
3YHURYW7Y7LRBW	Arranca el juego como Lizard man
3YHURYW7Y7LN84	Inicia el juego como Pirnaha man.
3YHURYW7Y7LK88	Comienza el juego como Tiger man.

Pokémon Battle Revolution

Wii

Activa nuevos coliseos y accesorios

SECRETO	¿CÓMO CONSEGUIRLO?
Insignia de bronce y Gateway Colloseum rango 2	Completa el Gateway Colloseum por primera vez.
Corona, piso 50 y reglas del coliseo cambian	Termina el Star View Colloseum por primera vez.
Coliseos Golden Bade y Star View	Acaba el Courtyard Colloseum por primera vez.
Insignia de Pikachu	Concluye el Main Street Colloseum por primera vez.
Bolsa de Pikachu	Finaliza el Crystal Colloseum por primera vez.
Pintura facial de Pikachu, Neon Colloseum y Crystal Colloseum	Completa el Waterfall Colloseum por primera vez.
Guante de Pikachu y Sunny Park Colloseum	Acaba el Neon Colloseum por primera vez.
Gorra de Pikachu	Termina el Magma Colloseum por primera vez.
Chamarra de Pikachu y Courtyard Colloseum	Completa el Sunset Colloseum por primera vez.
	Finaliza el Sunny Park Colloseum por primera vez.
Pikachu surfista (nivel 10) con Surf Diamond y Pearl descargable	Acaba todos los diez coliseos por primera vez.

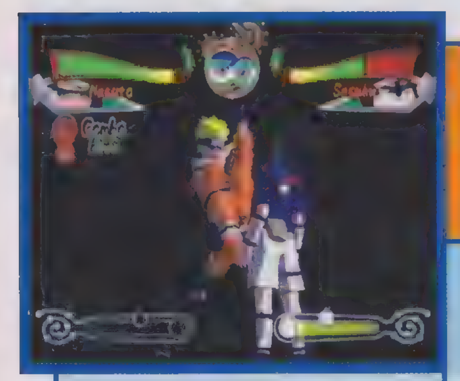




Uno con el control

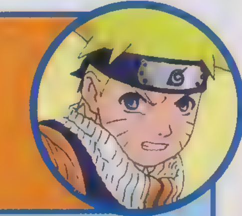
Por **Master**

¡Hola! Bienvenidos sean una vez más a ésta, su sección preferida, **Uno con el Control** XD. Hemos entrado a la etapa fuerte del año en cuanto a lanzamientos se refiere; ya está en el mercado **Metroid Prime 3**, y próximamente tendremos **Super Mario Galaxy** y el esperado **Super Smash Bros. Brawl**... pero bueno, aún faltan unas semanas para eso, así que mejor saquémosle provecho a los títulos que ya tenemos, como **Naruto Clash of Ninja 2** para GameCube, que es precisamente del que les hablaré en esta ocasión.



Para que puedas aprovechar mejor a este personaje, trata de mantener a distancia a tu opnente con sus ataques de arena, así cuando te acerques confundirás bastante a tu rival.

Naruto



Combo 1

Cerca de tu rival presiona Arriba y B, justo después pulsa B, B, y al final X, para que entre el **Jutsu** en la combinación.

Combo 2

Esta jugada es un poco más elaborada, pero casi te asegura el triunfo. Debes presionar Abajo y A, calcular la caída de tu enemigo y antes de que toque el suelo aprieta B, B, B, B ,B; al estar en el piso marca Abajo y B para añadir un golpe. Si lo prefieres, después de oprimir B dos veces, se puede incluir el **Jutsu** con el botón X.



La técnica de fuego de Sasuke es muy útil aunque no la uses en un combo, pero siempre que la marques, trata de que tu chakra esté al máximo, pues de lo contrario no vas a causar daño.

Sasuke



Combo 1

Esta es devastadora; te recomiendo que la hagas a media pantalla de espacio como mínimo; comienza con B, B, B, B para elevarlo, y cuando caiga presiona Adelante más A; no importa que ya haya tocado el piso, el fuego hará su trabajo.

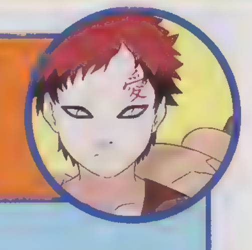
Combo 2

Si lo que quieres es algo espectacular, checa este combo: marca B, B, B, B; elevas a tu rival, y sin dejarlo caer, pégale dos veces más, B, B, y en ese momento conecta el especial con X.



Para que puedas aprovechar mejor a este personaje, trata de mantener a distancia a tu oponente, así cuando te acerques confundirás bastante a tu rival, y puedes atacarlo fácilmente.

Gaara



Combo 1

Como ya es costumbre, presiona B, B, B, B; cuando se eleve oprime A para saltar y dar un golpe; al caer marca Abajo + A para rematarlo con un ataque de arena.

Combo 2

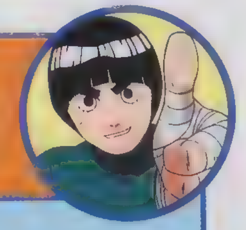
Este combo, aunque pequeño, baja bastante y es muy espectacular:
Abajo más B, luego lo elevas con A, A, A, y el remate lo marcas con Adelante + A.



Con Rock Lee de lo más recomendable es presionar el pad junto con el Jutsu para que su poder aumente, y aunque tu energía se verá reducida, vas a terminar con tu adversario en un par de segundos. Es sumamente útil.



Rock Lee



Combo 1

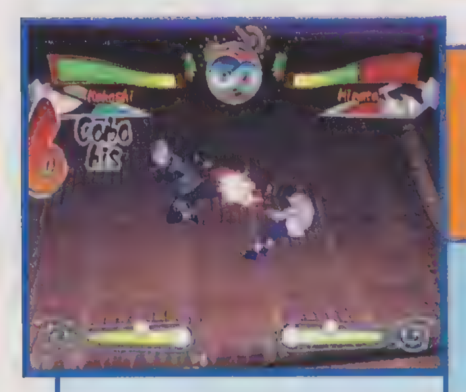
Con media pantalla de ventaja oprime B, B, B, B; al caer, B, B; después termina usando tu **Jutsu** con X.

Combo 2

Esta jugada es muy buena para intimidar al rival, ya que después será fácil confundirlo. Comienza con Adelante más B, Arriba más B, seguido de B, B, B, B; si lo marcas en un rincón, puedes seguir presionando con el combo anterior.

Combo 3

Si además de la energía quieres bajarle el ánimo a quien te rete, este combo es el indicado. Presiona B, B, A, A: con esto mandarás a volar a tu oponente; ahora corre calculando su caída y oprime B, B, B, B, o si lo prefieres, el **Jutsu.**



Usa la rápidez de Kakashi para sorprende a tu enemigo, muévete de plano en plano, y cuando estés bien ubicado, usa su ataque especial.

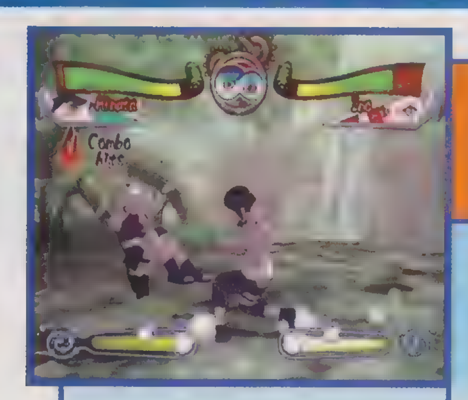
Kakashi



Combo 1

Eleva a tu adversario presionando Arriba más B; luego oprime B, B, B, B; si deseas puedes apretar A al último en lugar de B para variar el remate.

Con **Kakashi** es muy reomendable usar su *Counter* de manera continua, ya que como parece burla, es muy común que te ataquen, pero es obvio que no lograrán nada; sólo recuerda no abusar de el o tu técnica se volverá predecible, pues lo que la hace diferente es el factor sorpresa.





Hinata

Esta niña parece que no r[illegible]pe un plato, pero.... te puede romper toda la... vajilla, ija, ja, [illegible].. ¡ay, qué chiste tan malo! mejor vayamos de inmediato al combo antes de que diga otro chiste como ese.

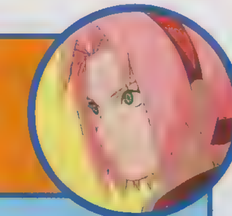
Combo 1

Aproxímate a tu rival y presiona Abajo más B, después B de nuevo para elevarla un poco más; al caer oprime B, B para mantenerla en el aire, y luego X para el golpe final.

Hinata es algo lenta, así que siempre espera a que tu rival se mueva para saber qué poder puedes usar.

Para ella te recomiendo que uses mucho Abajo más B, ya que es un movimiento sorpresivo, además de que te permite agregar un par de golpes a tu rival, y si eres rápido, hasta el Jutsu puedes incluir.





Sakura

[illegible] alguna que otra sorpresa sabiéndola us[illegible] Aquí te dejo un combo que baja prácticamente la mita[illegible]a barra de energía.

Combo 1

Oprime Adelante más B, después B, B, y al último el **Jutsu**; puedes variar el final si decides seguir con la combinación de B, B, B, B.

Un consejo para usar a Sakura es siempre estar corriendo, y al estar cerca del rival, usar algún golpe.

Lo bueno de Sakura es que su especial puede entrar casi en cualqueir momento, es decir, no necesitas que el personaje esté de pie, puede venir de un rebote, y aun así entrará completo.

¿Cuestión de moda o diversión?

Hace poco, revisando los Foros de la revista, leía un mensaje que me llamó bastante la atención: un usuario (no recuerdo su *nick*) comentaba lo siguiente: "**Mario 64** fue bueno en su tiempo, pero ahora ya no lo es". Después de esto, honestamente no sabía si reír o llorar; obvio que se generó una gran polémica en el tema, y ahora quiero contarles mi visión del asunto.

En estos tiempos en los que la alta definición ha invadido el mercado, pareciera que lo más importante en un videojuego son los gráficos... pero los que somos videojugadores sabemos que eso no es cierto, que lo que cuenta es lo que el título transmita, ese sentimiento que te hace jugarlos mil veces.

Tengo una frase que he mencionado varias veces, la cual es: "Cuando un juego es bueno, es bueno siempre". La verdad, esa es la realidad; **SM 64** representó un gran cambio para la industria, el salto a los juegos en 3D, y a pesar de que ya tiene más de 10 años de haber salido, sigue siendo igual de genial que el primer día... aquel 30 de septiembre de 1996.

Hay juegos que a pesar de que ya tienen años, superan a los de la generación actual sin problema... si ustedes llevan ya tiempo jugando, seguro que conocen **Super Metroid**, **Chrono Trigger** o **Super Mario Bros. 3**. Si cualquiera de ellos fuera lanzado ahorita, como título nuevo, sin ninguna modificación, seguirían siendo los mismos juegazos que han sido siempre, y ni cuando fueron comercializados, ni ahora, necesitarían gráficos en alta definición, ¿Por qué? Sencillo; ya lo comenté: lo que importa es el sentimiento que genera el juego, lo que nos deja, y sobre todo la diversión, esa sencilla palabra que parece estar perdida entre tantos tecnicismos que se usan últimamente.

Recuerden: no importa si un título tiene 100 años, si es divertido lo será siempre; por ejemplo, aún sigo jugando **ISSS 64**, **Donkey Kong Country**, **Star Fox 64**, **Zelda OoT**, **Little Samson**, **Snow Bros.**... y no me complico viendo si tienen o no malos gráficos; es más, no me importa, ya que lo que busco es simplemente pasar un buen rato, ya sea solo o con mis amigos.

Con esto termino por este mes con **Uno con el Control**, pero nos vemos pronto, ahora con algún juego para Wii; ¿cuál?, eso será sorpresa. Cualquier duda, queja o comentario, no olviden mandarlos a mi correo electrónico: *juang@clubnintendomx.com* Que pasen un excelente mes, nos vemos en el EGS, y recuerden que las mejores cosas de la vida son gratis.

M



apantallas al mundo.
Touch the heaviest item.
OK
Brighter.
NINTENDO DS lite
and the Nintendo DS logo are trademarks
system sold separately. mario.nintendo.com



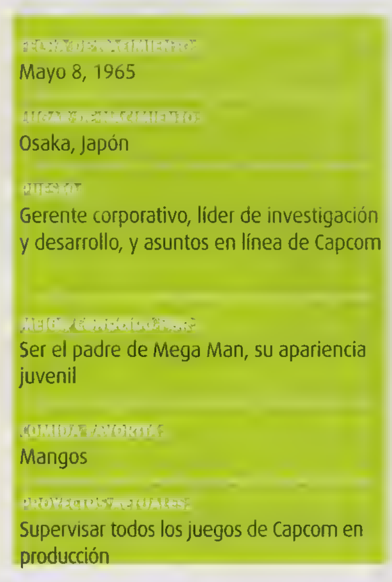
5

Power Profiles

Keiji Inafune

Lo que Shigeru Miyamoto, el creador de **Mario**, es para Nintendo, Keiji Inafune lo es para Capcom. Inafune no solamente creó a **Mega Man**, uno de los héroes más populares en los videojuegos, sino que también ha subido de diseñador de personajes a ejecutivo de la corporación; se ha convertido en una guía y un creador de juegos.

Cuando Inafune creó a **Mega Man** hace aproximadamente 20 años, probablemente no tenía idea de en qué se estaba involucrando. ¿Quién se hubiera imaginado que este héroe azul se convertiría eventualmente en uno de los personajes más prolíficos en la industria, o que el destino llevaría al "padre de **Mega Man**" a verlo evolucionar por las eras de 8-bit, 16-bit, 32-bit, y más allá? Curiosamente, a pesar de que **Mega Man** es la creación más reconocida de Inafune, es sólo una de sus contribuciones a los videojuegos. Inafune siempre ha procurado ofrecer novedosas experiencias con cada generación de sistemas, y se ha dedicado a traernos juegos que dejen satisfechos a todos los tipos de jugadores en el mundo. Sus trabajos nos han transportado a ciudades futuristas llenas de robots, a la antigua Roma o a terroríficos centros comerciales, e inclusive a la tierra de Hyrule. No importa el nuevo proyecto que tome Inafune, siempre será a un nuevo nivel.



LUGAR DE NACIMIENTO:

Mayo 8, 1965

LUGAR DE NACIMIENTO:

Osaka, Japón

PUESTO:

Gerente corporativo, líder de investigación y desarrollo, y asuntos en línea de Capcom

Ser el padre de Mega Man, su apariencia juvenil

COMIDA FAVORITA:

Mangos

PROYECTOS ACTUALES:

Supervisar todos los juegos de Capcom en producción

Nintendo Power: ¿Puedes decirnos cómo te involucraste en la industria de los videojuegos?

Keiji Inafune: Asistí a la escuela de diseño y vi que las compañías de videojuegos estaban contratando diseñadores. Pensé que podría diseñar las cosas que quería si me unía a una empresa de este tipo, de manera que aproveché la oportunidad.

NP: ¿En qué querías trabajar cuando eras niño?

KI: Cuando era niño, realmente quería convertirme en un artista de manga. Disfrutaba imaginar historias y diseñar personajes para mi propio manga cómico, así que cuando entré a la primaria, en verdad quería seguir esa carrera. No obstante, cuando entré a la secundaria, la realidad me golpeó y vi que era algo muy difícil para mí.

NP: ¿Cuánto ha cambiado la industria del videojuego desde que te involucraste en ella? ¿Y cuánto ha cambiado tu papel dentro de la misma?

KI: Cuando me uní a la industria, y esto puede sonar algo raro, no había grandes compañías haciendo juegos. En lugar de eso, había varias que querían crecer haciendo videojuegos. En ese entonces la industria no era tan estricta como hoy. Ahora que existen grandes compañías, el crear juegos se ha convertido en un negocio más serio. Las cosas son más libres que antes. Por otro lado, ahora tenemos más recursos, mejor equipo y ambientes para trabajar. Al momento de comenzar, mi equipo y ambiente no era tan bueno; ¡yo trabajaba en un cuarto con tuberías que salían de las paredes! Mi papel también ha cambiado. Yo era el tipo que hacía las cosas de principio a fin; ahora yo superviso la producción de los títulos. Me gusta mucho ver al joven equipo trabajar duro para hacer juegos increíbles.

NP: ¿De dónde obtuviste la inspiración cuando creaste a los personajes de Mega Man?

KI: De muchas partes creo; muchas de mis inspiraciones vienen del anime japonés. Al crecer, fui dibujando cosas durante toda mi vida. Era un artista. Por ejemplo, **Astroboy**, de Osamu Tezuka, fue una gran influencia. Yo iba recolectando los elementos que me gustaban de las historias del anime y los unía en un solo personaje.

NP: Hemos escuchado que consideras a Mega Man 3 como uno de los juegos de la serie que menos te gustan; ¿por qué es esto?

KI: La razón por la cual dije que era el que menos me gustaba no fue por el *gameplay* o porque no me gustara el juego, fue principalmente por lo que yo quería que tuviera y lo que tuvo al final. Por ejemplo, fui forzado a lanzar el título antes de lo que yo consideraba para que ya estuviera listo, y cambiamos muchas cosas en el camino, las cuales me hubiera gustado pulir en el producto final. Yo creí que necesitábamos más tiempo, y tuvimos tan sólo dos meses para terminar el 50% del juego. Si hubiéramos tenido más tiempo para pulirlo, habrían quedado las cosas muchísimo mejor, resultando en un título todavía más divertido e interesante; pero la compañía dijo que necesitaban sacarlo ya. El ambiente durante la producción de **Mega Man 3** fue muy poco favorable. Yo estaba muy emocionado cuando desarrollamos el primero y el segundo juego de **Mega Man**; con el tercero las cosas se tornaron diferentes.

"De muchas partes creo; muchas de mis inspiraciones vienen del anime japonés. Al crecer, fui dibujando cosas durante toda mi vida."



NP: ¿Cuál crees que fue peor: el arte de portada de Mega Man 1 o el de la versión europea de Mega Man 2?

KI: Es difícil compararlos directamente, pero creo que la portada de **Mega Man 1** para América le causó más daño al juego, así que esa sería mi elección.

NP: ¿Hay algo que desearías haber hecho diferente con la franquicia de Mega Man?

KI: Creo que... sí, siempre hay cosas que si las ves de nuevo cuando miras atrás, desearías haberlas hecho mejor, y no hablo sólo de mí y de **Mega Man**, sino de mí y cualquier otro juego en el que he trabajado, cosa que supongo que todos los desarrolladores hacen. Pero no puedes estancarte en lo que debiste de haber hecho mejor, porque eso indica qué tan bueno eras en ese tiempo.

NP: ¿Alguna vez te cansas de Mega Man, como diciendo "ya fue demasiado Mega Man!"?

KI: Para mí, es más como ser el papá de Mega Man, pues un padre no se cansa de ver el rostro de sus hijos después de 20 años. Para mí, estoy viendo a mi hijo como algo que he creado, de manera que no me canso de él.

NP: ¿En qué otros títulos trabajaste durante tus días de la era de los 8-bit y 16-bit?



"... somos conocidos por ser una compañía de juegos para veteranos. Tal vez no hagamos juegos como esos porque todos los hacen. No podemos permitir que decidan lo que vamos a hacer."

KI: Yo hice a **Mega Man**, pero Capcom reconoció mi talento como artista y también como diseñador de personajes, de manera que trabajé en la mayoría de los juegos; en donde intervine en esos días fue en los títulos de Disney que Capcom estaba produciendo, como **DuckTales** y **Chip 'n' Dale Rescue Rangers**; más que nada porque podía dibujar a varios personajes y lo hacía muy bien. Hice muchos de esos juegos. En otro en donde trabajé fue en el primer **Breath of Fire**. Comencé como diseñador en ése. Estaba muy seguro de los diseños que realicé, pero a mi jefe en ese momento no le gustaron, y a quien puso en mi lugar se había acabado de unir a la compañía y era un muy talentoso artista. Él es quien está detrás de los diseños del reciente **Devil May Cry 4**. Él tomó el puesto y rediseñó a los personajes, aunque fue muy respetuoso de mi trabajo original y los dejó de nuevo en el rediseño del juego. Mi jefe realmente hirió mi orgullo cuando dijo: "no me gustan tus diseños," y me sacó del proyecto. Casi consideré dejar Capcom porque, como sabrán, eso es lo que yo hacía. Fue la primera ocasión en la que pensé en no quedarme en una compañía solamente. Necesitaba quedarme conmigo mismo y ser feliz haciendo lo que debía hacer así fuera en Capcom o en cualquier otro sitio. Y a pesar de que mi orgullo fue herido, superar esa experiencia me hizo más fuerte, creo yo. Yo sé que no era por eso que mi jefe me dijo que no le gustaban mis diseños, pero como resultado me convertí en una persona más fuerte y un mejor creador de juegos.

NP: Al haber subido de nivel en tu trabajo, ¿hay cosas que extrañas y que no puedes hacer más?

KI: Lo que más extraño es mi tiempo libre. No puedo tomar días de descanso como me gustaría. No tengo tanto control de mi tiempo como me gustaría en estos momentos.

NP: ¿Cuál es tu filosofía al hacer juegos para un público global, y por qué crees que sea tan importante?

KI: Es muy importante por la diferencia entre que una persona vea tu trabajo y tener a cientos juzgándolo. No importa cuán arduo lo intentes, siempre tendrás sólo a cien personas de un millón que jugarán tu título en un mismo país, pero si te enfocas en el mundo, tendrás cientos de millones que pueden disfrutar tu trabajo. Creo que eso es sumamente importante, aun si parece bastante obvio. Es difícil lograr ese objetivo porque a pesar de que somos muy similares en muchas cosas, cada cultura piensa diferente, y hacer algo que le guste a todos es un verdadero reto. Aunque ese reto es parte de la diversión.

NP: ¿Cuáles son las diferencias más notorias entre los jugadores de Europa, América y Japón?

KI: Creo que los videojugadores son distintos en cada una de las tres regiones. Aun viendo a Europa, no es un solo país; no puedes agruparlos a todos juntos. Cada quien es distinto. Yo pienso que lo más importante que deben entender los desarrolladores es que no todos los jugadores son iguales. No les gustan las mismas cosas. Cuando los juegos comenzaron a salir, era el mismo tipo de gente, y si tú disfrutabas un juego, todos gozaban de igual manera; pero los jugadores han crecido y tienes nuevas generaciones comenzando a jugar conforme van creciendo. Tienes nuevos tipos de juegos y hardware, así que todo cambia. No puedes hacer tres versiones del mismo título y cambiarlo para que le guste a cada quien de manera local. Lo importante es comprender esto y ver lo que más le agrade a todo el mundo y tratar de poner dichos elementos, para que cualquiera que lo juegue se sienta a gusto y encuentre algo que lo divierta y entretenga.



NP: ¿Qué opinas de la tendencia de las compañías a crear juegos casuales, especialmente tomando en cuenta que Capcom se conoce por hacer títulos para los videojugadores veteranos?

KI: Especialmente con el Nintendo DS, yo pienso que hay un gran movimiento a favor de los títulos casuales que la mayoría de la gente puede jugar. Y hay compañías que hacen esto porque es lo popular y es más sencillo desarrollarlos, cuestan menos y se venden bien. En el punto de vista de Capcom y justo como tú lo dijiste, somos conocidos por ser una compañía de juegos para veteranos. Tal vez no hagamos juegos como esos porque todos los demás los hacen. No podemos permitir que todos decidan lo que vamos a hacer, pero sí expandirnos a otras áreas y ramificaciones de tiempo en tiempo. Al menos para Capcom, necesitamos ser fieles a lo que mejor sabemos hacer. Con respecto al Nintendo DS, nosotros queremos seguir desarrollando títulos para veteranos, para la gente que en verdad ama los videojuegos. Pero si es en este sistema, debemos figurarnos cómo hacer algo original que no se parezca a lo que los demás hacen; es decir, cómo crear un juego al estilo de Capcom que cumpla con los parámetros del DS y siga siendo recomendable.

NP: ¿Cuál es el mayor reto al que se enfrente la industria en la actualidad?

KI: Creo que el más grande reto que todos encaramos es el creciente costo que implica crear juegos en estos días, como la tecnología y la gente necesaria para desarrollar un solo título. Toma más tiempo, aun con más personas, lograr nuevos juegos. De manera que el mayor reto es pensar en cómo hacer un videojuego que siga generando una ganancia para asegurarnos de que podremos hacer otro más en el futuro. Yo pienso que todas las compañías lidian con la misma dificultad. En Capcom, es sólo cosa de pensar bien nuestra estrategia y tener la seguridad de que podremos continuar creando juegos que la gente va a querer disfrutar y comprar, permitiéndonos seguir vivos cinco, diez o más años en la industria.

NP: ¿Qué aspecto de la creación de un videojuego disfrutas más?

KI: La mejor parte de desarrollar juegos es el emocionante sentimiento que tienes cuando decides el tipo de título que vas a crear. Es una sensación sumamente intensa. La otra parte es cuando dicho juego es lanzado al mercado. Tienes nervios de ver si el juego que tanto te emocionó es bien recibido por las personas. La explosión inicial de energía y los frutos de tu trabajo después de la salida del título es lo que hace los duros meses intermedios de desarrollo soportables.

NP: ¿Qué tipo de juegos son tus favoritos?

KI: Sobre todo, me gustan mucho los de acción. Últimamente me he enfocado más en los first-person shooters, a pesar de que no tengo tanto tiempo para jugarlos. Adicionalmente, me agradan los títulos que puedo jugar con mis amigos o con otras personas. Por ejemplo, disfruto mucho jugar **Mario Kart** con mi hijo. Simplemente nos sentamos y comenzamos a jugar jutnos.

NP: Cuando llegas a detenerte por algún tipo de problema complicado durante el desarrollo de alguno de tus videojuegos, ¿cuál es el proceso que sigues para poder sortear esta dificultad?

KI: Me gusta consultar a muchas personas, tanto dentro, como fuera de la compañía. También procuro consultar a mi familia, especialmente a mi hijo. Continuamente voy con él y le planteo mi problema, preguntándole qué es lo que él haría para solucionarlo.

NP: ¿Por qué cosa te gustaría que se te recordara dentro de 50 años?

KI: Adoro que la gente mire hacia atrás y diga que realmente disfrutó los juegos. También me gusta la idea de que alguien piense en que alguno de mis títulos le dio un giro a la historia de los videojuegos. Creo que **Street Fighter II** y **Resident Evil** son dos ejemplos, y me gustaría añadir uno mío a la lista.

NP: ¿Qué otros trabajos en otros medios como el cine o la literatura disfrutas y admiras más?

KI: Realmente me gusta la labor de Akira Kurosawa y James Cameron. Yo respeto a los directores, especialmente a esos dos, porque harían cualquier cosa por cumplir sus sueños creativos.

NP: ¿Tu hobby favorito aparte de los juegos?

KI: Me gusta ver películas.

NP: Si pudieras tener un superpoder, ¿cuál sería y por qué?

KI: Hay muchos superpoderes que me encantaría tener, pero creo que el que más me llama la atención es el poder viajar y controlar el tiempo. Creo que poder ver el pasado y el futuro, y tener el conocimiento y poder para cambiar las cosas sería lo más impresionante que uno pudiera poseer. Supongo que esto es por mi deseo de conocer la mayor cantidad de cosas posible.



ÚLTIMA PÁGINA

NO TE PIERDAS CN DE NOVIEMBRE. AQUÍ TE DAMOS UN ADELANTO

Llegamos al final de esta edición. ¿Qué tal te parecieron los Tips de Driver y de Metroid? El siguiente mes te presentaremos más detalles del universo de Nintendo y de los títulos que tanto estás esperando. Mientras tanto, te invitamos a que nos sigas el resto del mes a través de los foros, página *web* o *podcast* de Club Nintendo. No olvides mandarnos tus comentarios, quejas, dudas o sugerencias para hacer de ésta una mejor publicación y con todos los detalles que quisieras leer mes con mes. ¡Hasta la próxima!

Battalion Wars II (Wii)

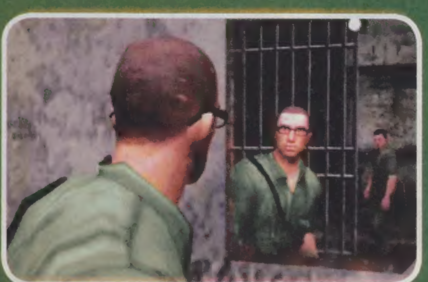
La primera entrega que ocurrió en el Nintendo GameCube no tuvo el empuje que debió, pero es una gran opción para los fans de los títulos bélicos y ahora con **Battalion Wars II**, las posibilidades se han incrementado gracias a las ventajas únicas de los controles del Wii, además de la cualidad de juego en línea que te mantendrá inmerso en múltiples mapas *multiplayer*, generando la acción tal y como la queríamos ver, aunque si eres un poco personalista, podrás checar el modo individual, que también es una parte importante del juego y que te mantendrá entretenido mientras controlas tus tropas de infantería, conduces un tanque o peleas en el océano y en los aires, ahora con más realismo en las animaciones de los personajes y naves. **Battalion Wars II** estará listo para finales de octubre y, por supuesto, nosotros te traeremos toda la información a detalle.





Manhunt II (Wii, NDS)

Después de tanta polémica y estira y afloja por parte de Rockstar Games y las compañías, la secuela de **Manhunt 2** abarrotará los anaqueles para finales de octubre. Obviamente aquí lo desmenuzaremos para que conozcas el porqué del retraso y todos los pormenores del juego que causaron controversia. Para que te des una idea, **Manhunt 2** es un título cuya temática base es la venganza. Dos doctores están en un experimento, pero no tienen con quién probarlo; uno de ellos convence al otro para que sea el conejillo de indias, pero los resultados salen mal, convirtiéndolo en un psicópata y aislándolo en un hospital psiquiátrico en donde almacenan a todos los otros intentos fallidos. Así, tú deberás escapar de dicho lugar, recorrer las calles y buscar a quien te hizo tal daño para hacerle pagar con creces lo que has vivido este tiempo... no sin antes dejar un verdadero desastre tras de ti.



Super Mario Galaxy (Wii)

Esta sería la segunda consola casera en donde Nintendo no nos ofrece un título de **Mario** desde el inicio; sin embargo, la espera sí que ha valido la pena porque de la mente de Miyamoto ha surgido una historia que nos llevará más allá del reino de los hongos y nos transportará hacia el espacio exterior de **Super Mario Galaxy**. Aquí recorrerás diversos planetas de la galaxia entera, con todo y los efectos de gravedad; los enemigos serán tanto nuevos como otros ya tradicionales; no obstante, la cualidad que más nos ha hecho ponerle los ojos encima es la posibilidad de compartir la aventura con otro jugador, quien fungirá como soporte para auxiliarte con los problemas del espacio exterior. Un detalle importante es la calidad gráfica que podemos observar durante el *gameplay*, en verdad que te sentirás dentro del juego.



CLUB NINTENDO




CLUB NINTENDO
THE LEGEND OF
ZELDA
Phantom Hourglass
© 2007 Nintendo